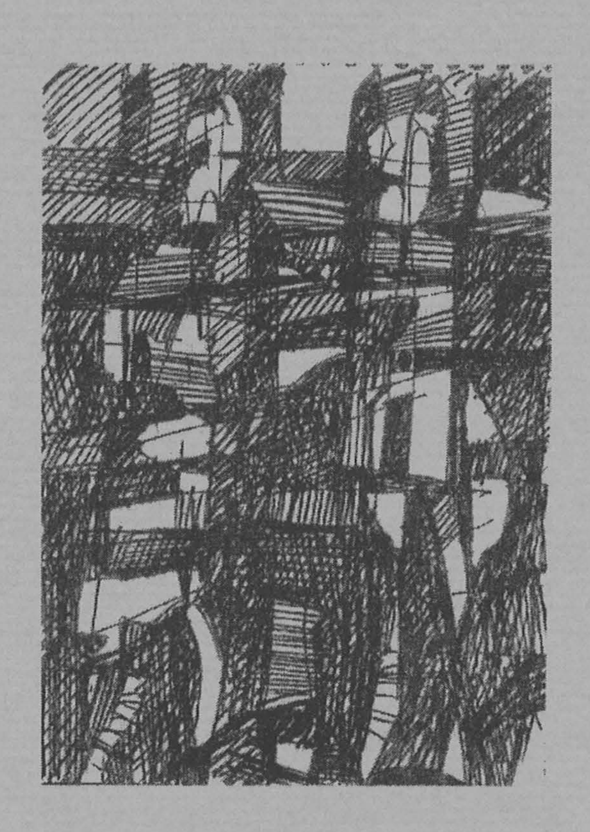
DIBUJAR, PROYECTAR (I)

ESCRITOS ACERCA DEL DIBUJAR Y EL DIBUJO Y DEL PROYECTAR Y EL PROYECTO ARQUITECTÓNICO

por

JAVIER SEGUÍ DE LA RIVA



CUADERNOS DEL INSTITUTO JUAN DE HERRERA DE LA *ESCUELA DE ARQUITECTURA DE MADRID*

5-34-04

DIBUJAR, PROYECTAR (I)

ESCRITOS ACERCA DEL DIBUJAR Y EL DIBUJO Y DEL PROYECTAR Y EL PROYECTO ARQUITECTÓNICO

por

JAVIER SEGUÍ DE LA RIVA

CUADERNOS
DEL INSTITUTO
JUAN DE HERRERA
DE LA *ESCUELA DE*
ARQUITECTURA
DE MADRID

5-34-04

CUADERNOS
DEL INSTITUTO
JUAN DE HERRERA

0 VARIOS
1 ESTRUCTURAS
2 CONSTRUCCIÓN
3 FÍSICA Y MATEMÁTICAS
4 TEORÍA
5 GEOMETRÍA Y DIBUJO
6 PROYECTOS
7 URBANISMO
8 RESTAURACIÓN

NUEVA NUMERACIÓN

5 Área
34 Autor
04 Ordinal de cuaderno (del autor)

CUADERNOS
DEL INSTITUTO
JUAN DE HERRERA

1. NOTAS ACERCA DEL DIBUJO DE CONCEPCIÓN (1986)
2. ANOTACIONES ACERCA DEL DIBUJO EN LA ARQUITECTURA (1993)
3. PARA UNA POÉTICA DEL DIBUJO (1995)
4. EL DIBUJO

DIBUJAR, PROYECTAR (I) Escritos acerca del dibujar y el dibujo y del proyectar y el proyecto arquitectónico.

Instituto Juan de Herrera.
Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid
Gestión y portada: Laura Bejerano Iglesias
CUADERNO 157.01
ISBN: 84-9728-092-X
Depósito Legal: M-51688-2003

JAVIER SEGUÍ DE LA RIVA

ESCRITOS ACERCA DEL DIBUJAR Y EL DIBUJO Y DEL PROYECTAR Y EL PROYECTO ARQUITECTÓNICO

ÍNDICE

Este cuaderno recoge una serie de artículos publicados en diversas revistas. En las ediciones originales algunos de estos trabajos se ilustran con imágenes diversas que aquí se han eliminado por razones de extensión y de calidad. Sin embargo se mantienen las llamadas que anuncian las imágenes suprimidas.

NOTAS ACERCA DEL "DIBUJO DE CONCEPCIÓN"

(1986)

Este escrito es una selección de comentarios realizada a partir de un trabajo más amplio que se presentó en el doctorado del 84/85 en el curso titulado "Arquitectura y dibujo" (E.T.S.A.M). Se presenta como pretexto para una discusión de fondo de los "Departamentos de Expresión Gráfica Arquitectónica" frente al papel del dibujo en el quehacer proyectivo.

1.-Bernice Rose en un artículo titulado "Une perspective du dessin aujourd hui" (1) sostiene que en la primera mitad de este siglo el dibujo cambia de papel en relación al arte general. Para Rose, a partir de Cézanne, el dibujo deja de verse como medio preparatorio de la obra y pasa a constituirse en la forma de su ejecución. Luego, ya en la segunda mitad del siglo presente, es fácil advertir cómo el dibujo se afirma en disciplina independiente (frente a la pintura, la escultura, el diseño y la arquitectura) y se convierte en una de las grandes preocupaciones culturales "jugando un papel clave en las re-investigaciones que están en la base de las innovaciones" tardo y postmodernas (1).

El hecho de esta mudanza lo sitúa Rose, como ya se ha dicho, en la figura de Cézanne para el que "la concepción no puede preceder a la ejecución, porque las configuraciones no puede ser nunca traducciones de ideas claras, ya que sólo en la obra terminada aparece la idea con nitidez"(2). Nuestro autor entiende que, a partir de esta advertencia, toda la plástica moderna se adhiere a la misma actitud, según la cual dibujo y ejecución no son hechos diferenciables sino un único modo de proceder ya que al ejecutar se dibuja y la armonía y la precisión, en cualquier modo, se alcanzan al mismo tiempo.

En el caso de la arquitectura / planificación y el diseño industrial, Argan sostiene puntos de vista paralelos a los de Rose, que escribe sus reflexiones mirando, sobre todo, en dirección a la pintura y escultura. Para Argan la arquitectura moderna supone una decidida y progresiva fenomenización del espacio y una relativización de la historia, que se asientan en la determinación de la forma a través de la dinámica experiencial puesta en obra en el proyecto (3).

Argan, en otro trabajo, entiende que el dibujo, en cuanto que técnica de configuración, es siempre un proyecto, y que el proyecto, en cuanto que determinación estructural de un objeto y de las acciones conducentes a su ejecución (que se organiza interpretando configuralmente las condiciones sociales técnicas e ideológicas que soportan su posibilidad), no puede concebirse sin que el dibujo quede incluido en su misma constitución conceptiva (4).

2.- En la versión de Rose, llegar al entendimiento del dibujo como componente estructural y medial de toda acción cofiguradora –que supone, entre otras cosas, la profundización de la comprensión humanista que asignaba al dibujo el papel primario de técnica universal de ideación, anterior a cualquier realización artística- sólo ha sido posible gracias a la ruptura iniciada por Cézanne y llevada al límite con la aparición del cubismo y la invención de la abstracción, que hacen patente en el dibujo sus dos componentes constitutivas básicas, la conceptual y la autográfica.

El nuevo entendimiento del dibujo culmina cuando se identifican la "traza, en su verdadera esencia, como una abstracción conceptual" (1) y, al tiempo, se acepta que es engendrada por un gesto físico –función de la vitalidad de la mano en movimiento-consecuente con la energía puesta en obra en el trazado.

El cubismo es de los primeros estilos del siglo que utiliza el dibujo bajo este nuevo entendimiento. Picasso es uno de los grandes maestros del dibujo conceptualizador. Dice Rose al respecto: "Con el cubismo el dibujo deja definitivamente de poder entenderse como técnica separada y anterior a la pintura para integrarse en su misma ejecución. La obra en el cubismo es un punto culminante del proceso productivo, no se trata de la traducción de una disciplina –(el dibujo) en otra (la pintura)-sino de un único acontecer. Muchas elaboraciones preparatorias son obras completas, actos concluidos en el proceso general".

El otro momento radical de esta nueva orientación acontece en la abstracción, cuando, con Kandinsky, "la línea se separa de su función específicamente descriptiva y se transforma en vehículo de la investigación configural y de la aspiración, y el color, de su lado, no se refiere ya a los objetos más que simbólicamente". Con Kandinsky la línea se convierte en símbolo de la libertad y, así, utilizando el color desvinculado de su comprensión natural, la línea se afianza para expresar el sonido interior puro de los objetos"(5).

En Kandinsky el dibujo es vivido como trazado de líneas-fuerza en un campo referencia, lo que lleva a entender las obras como alusiones directas al movimiento de las líneas y figuras hacia lo espiritual. Este mismo enfoque guía a los constructivistas y suprematistas, sólo que en estos movimientos, son las formas simples y sus modos de relación (posiciones relativas en el campo referencial), los que son tratados como figuras-fuerza y las obras son entendidas como sistemas en movimiento hacia la economía funcional (6).

Klee, estrechamente vinculado a estas corrientes, da la clave para la comprensión de estos modos de hacer. "El ojo que sigue la línea en el espacio, que sigue el camino trazado por ella en la obra, encuentra intensas aventuras ópticas suscitadas por el artista, que se aprovecha en su trabajo del poder cinético de la visión. El espectador, frente a estas obras, debe de crear con el artista, recreando su proceso ejecutivo" (7).

B.Rose, repasa en su trabajo todos los estadios sucesivos de la pintura moderna hasta llegar al pop, descubriendo en cada uno el papel central del dibujo en la generación de las obras.
Cabe preguntarse, en base al trabajo de Rosé y los análisis espaciales y procesales de otros autores, si todo el arte moderno no podría explicarse como una febril búsqueda de los diversos modos de multiplicar la producción de imágenes (y las significaciones asociadas a ellas) a partir de la capacidad conceptiva descubierta en el dibujo y en la serie de diversas técnicas configurales subsidiarias de la grafiación. Y cabe responderse que quizás la pregunta contenga en su formulación la clave para comprender y explicar, junto con las diversas actitudes y posturas sociales (consumistas) de los artistas modernos, la mayor parte de sus realizaciones. Basta recordar movimientos como el "computer art", el "povera", la nueva figuración, o la transvarguadia expresionista, en los que la aleatoriedad geométrica o simbólica y el propio énfasis en la ejecución, justifican o subrayan el manejo conceptivo de la organización gráfica como fundamento de la obra.

3.- La evidencia de la dimensión conceptiva del dibujo alcanza también plenamente a la arquitectura moderna, aunque en un clima más complejo y sinuoso que el expuesto en el ámbito de la producción pictórica, en razón, quizás, a que el discurso disciplicar arquitectónico se distancia más convulsivamente que el pictórico de las tradiciones históricas y se inserta en una corriente "manifestativa" y crítica, más apta para transmitir intenciones ideológicas que para describir procedimientos operativos.

Propiamente, la noción "dibujo de concepción" aplicado a la arquitectura no se generaliza hasta que, en el año 1984, es difundida por P. Boudon en un artículo publicado en el catálogo de la exposición "Images et Imaginaires d'Architecture" (8).

Boudon distingue en el trabajo del arquitecto dos momentos sucesivos. El primero consiste en concebir, tantear, ajustar, rectificar... El segundo, una vez precisada la propuesta, consiste en ofrecer, presentar, hacer inteligible el proyecto a los colaboradores, operatorios, etc. Ambos momentos son comunicativos porque "toda configuración opera sobre los signos de una ausencia con la ayuda de un objeto sustitutivo", pero el primero es conjetural, formativo, ya que el objeto arquitectónico sólo existe virtualmente, en el modo en que se trata de configurar y en la medida en que el autor entiende la configuración como posible objeto, mientras el segundo momento es convencionalmente comunicativo, ya que cuando se dibuja para presentar, el objeto todavía ideal, ya ha sido configurado (básicamente determinado como objeto).

Para Boudon la tradición de los grandes perspectivistas del XIX (incluido Wright) debe de entenderse en relación a este segundo momento representativo. "No hay duda que esta función de comunicación tiene importancia pero, sea la que sea, no es, en un plano teórico, más que una función secundaria en relación a un trabajo arquitectónico cuya finalidad no puede entenderse sólo como presentación restitutiva de espacios". El momento principal del trabajo arquitectónico gravita en la "concepción" y "nadie tacharía un dibujo preparatorio o de tanteo de Kanh o de Aalto de falta de honradez, bajo el pretexto de que no es evocador (o evidente) para el que lo mira, ya que estos dibujos tienen más el valor de señal en el trabajo conceptivo del arquitecto que de icono del objeto arquitectónico para el espectador".

Para Boudon puede hablarse de "dibujo de concepción" cuando se diferencia, en la proyectación mediada gráficamente, entre el dibujo como "efecto de realidad" y el dibujo como "generador de realidad".

El artículo de Boudon no propone respuestas, sólo plantea cuestiones básicas en la dinámica proyectiva. Dice "El dibujo de arquitectura, en tanto que mediación proyectual, no remite solamente a un referente, como una semiología superficial entendería, sino que remite, por una parte, a lo que se ha dado en llamar una representación y, por otra, a un referente. Así como la escala del dibujo remite a la realidad física, en cuanto establece una relación entre el dibujo y el medio y entre éste y la realización, pero también remite a algo similar a una representación mental". En arquitectura, el objeto realizado es, en el límite, representación del dibujo, mientras el dibujo, en vez de representar, netamente configura, presenta".

4.- La acotación del dibujo de concepción en el centro de la proyección arquitectónica, plantea una multitud de cuestiones de primera importancia, relativas a la producción arquitectónica, desde diversas perspectivas históricas. En primer lugar, cabe preguntarse por el hipotético paralelismo planteado por Rose entre el entendimiento y uso del dibujo en la pintura contemporánea y en el diseño del mismo período. En segundo lugar, da pie para revisar retrospectivamente la entidad, los modos y las operaciones de este momento conceptivo en la historia de la proyectación. Y por fin, si fuera posible rastrear su naturaleza y operaciones básicas, podría ser un firme soporte para comprender y calibrar las elaboraciones tardo y postmodernas desde un punto de vista descontaminado de evocaciones lingüísticas reduccionistas y, por tanto, complementario de las versiones históricas críticas, ontológicas y consumistas que se describen como criterios de clasificación.

Como colofón, el acercamiento a la naturaleza del dibujo de concepción podrá permitir plantear, cabal y explícitamente, una pedagogía del proyecto basada en el dibujo, hoy universalmente aplicado en razón a la capacidad que el dibujo tiene reconocida para reproducir, contraponer y transformar formas ya realizadas, pero también universalmente infundamentada, quizás en consecuencia al dificultoso entendimiento del dibujo como lenguaje.

5.- Para Argán, tanto la pintura, como el diseño industrial y la arquitectura, en su dramática adaptación a la Sociedad tecnológica, han tenido que transformar sus productos, dinamizando sus técnicas de base en orden a lograr una vasta oferta, indispensable para mantener la competencia en el consumo (4).

Argán ve en los procesos de producción de imágenes fundamentos de esta adaptación y destaca el dibujo como la supertécnica que los hace posibles, sobre todo cuando el dibujo se utiliza sin propósitos preconcebidos, como búsqueda que formaliza conceptualmente su propio acontecer. La reflexión de Argán es compleja pero no deja de tener interés que sus argumentaciones, oscuramente pesimistas, apoyadas alrededor del concepto de "proyecto" como anticipación explicativa y propositiva frente al designio, traten de desvelar la dinámica configurativa interna de las vanguardias y, en consecuencia, el papel y la naturaleza de la variada concepción de imágenes, demandada desde la revolución industrial, soportada en la única técnica capaz de lograr esa diversidad: el dibujo.

Argán plantea un paralelismo estricto entre las plásticas cubistas, abstracta, constructivista, etc., que llama corriente gestáltica y las arquitecturas racionalistas y, por otro lado, entre las plásticas reddy-made, pop, etc., y las arquitecturas que denomina de búsqueda estilística y formal.

Refiriéndose a la primera forma de proceder escribe: "La corriente gestáltica disuelve la poética, idenficándose en su totalidad con el procedimiento que simplemente la verifica; parte del proyecto pero, a propósito, no lo realiza, se limita a codificarlo como proyecto. La distinción es importante. En el modo clásico de proyectar, el artista concibe la obra como idealmente hecha y, sucesivamente, dispone el plan de las diversas fases ejecutivas –el proyecto-, que tiene una función puramente instrumental, porque la obra está ya visualmente (imaginativamente) dada. Se comporta como un viajero que, sabiendo que debe de ir a un lugar determinado, traza sobre el mapa el mejor itinerario. Pero aquel que se encontrase en un bosque o en un desierto, extraviado, no tiene meta, tiene sólo un fin; salir. Intentará orientarse según un cierto modo, teniendo en cuenta todos los indicios. Su problema no será llegar a un punto dado, sino controlar la coherencia de su propio movimiento para no regresar al punto de partida, o comenzar a girar en círculos. En el primer caso, lo que importa es el punto de llegada, en el segundo, el recorrido, y de recorrido verdaderamente se trata en la gestáltica y el racionalismo, porque en ambos casos la obra y el proyecto se construyen paso a paso y lo que cuenta es sólo la coherencia y el método que guía el movimiento".

De la arquitectura racionalista dice específicamente: "En el producir, produce por sí y para sí misma: la estructura resistente o la planificación (la organización formal) es también la estructura de la función. Se inserta en el contexto urbano, o en el paisaje, como un gran utensilio, de manera que todos puedan servirse de él. Sólo más tarde se produce la constatación de que

estas grandes estructuras transforman el espacio practicable y que, proyetándolas, se ha proyectado una función y no una representación.

Sostiene Argan que los conceptos de base del gestaltismo plástico y funcionalismo arquitectónico, "la hipótesis formal" y la "hipótesis funcional" son sustancialmente idénticos ya que actúan como presupuestos de los que se arranca, prescindiendo de la certeza o incerteza de su valor de verdad, utilizándolos como condiciones de problematicidad para comenzar a experimentar y para guiar los procesos. Lo importante de tales hipótesis no es que se verifiquen, sino que conserven, a lo largo del proceso de concepción, su vigor de solicitaciones configurales y su problematicidad, y sean capaces de justificar la coherencia del resultado.

De las plásticas reddy-made, pop y derivadas dice Argan: "una imagen aparece, se agiganta, produce otras como ecos lejanos, suscita tadavía otras del todo diversas, debido a quién sabe qué zambullidas o saltos de la memoria: se forman mitos de antiguas emociones olvidadas y rápidamente se deshacen, sobrepasados o rechazados; asociaciones mentales se despliegan como un filme, con los cortes de la censura incluidos, los signos se hacen cosas, pero también hay cosas que siguen siendo cosas flotando como corchos en la superficie de la noticia"... "El pop es el lado opuesto de la corriente gestáltica; pero la gestáltica no puede descartar el pop, ni el pop a la gestáltica. De un lado el proyecto que no hace cosas, que él mismo se codifica. Del otro, cosas hechas sin proyecto, cosas que, hechas, asumen la forma del proyecto; orden sin realidad, realidad sin conciencia de orden".

De la arquitectura encuadrable en esta forma de proceder dice: "La búsqueda estilística o formal, que ha recuperado el aliento después de la crisis rigorista del racionalismo, devalúa la actividad configurada y replantea la validez del edificio en sí, de la cosa ya realizada. No busca tanto determinar una situación espacio temporal laboriosamente hallada, sino que busca la forma plástica unitaria y cerrada como realidad y símbolo". "Entre racionalismo y búsqueda estilística hay una relación de antagonismo y complementariedad, como entre corriente getestáltica y plásticas reddy-made y pop".

Aunque los sucesivos impulsos, estilos y modas de proyectar, estrictamente vinculados al desarrollo y destino de las sociedades industriales y postindustriales, parecen variar los fundamentos justificativos y la naturaleza de las imágenes que sucesivamente ingresan en los circuitos de consumo, para Argan, toda la producción artística desde el XIX se halla vinculada al juego forzoso de la multiplicación de las imágenes, basado en la reducción de las técnicas artísticas a la metódica del proyectar, llevándose al límite la situación inaugurada en el Renacimiento, cuando se instituyó, por encima de todas las técnicas artísticas particulares, el dibujo como técnica universal "en el origen de todas las múltiples especies de praxis".

6.- En la polémica postmoderna, en sus numerosos intentos por clasificar sus tendencias, aparece en agosto del 83 el artículo Jenks titulado "The perennial Architectural debate", en el que se agrupan a los representantes de las principales líneas de consumo, naturalmente desde la óptica anglosajona, en arquitectos vinculados a la nueva abstracción" y arquitectos adscritos a la "nueva representación" (9).

Esta distinción, hecha desde el plano de las intenciones productivas, con todos los matices diferenciales que sean oportunos, recuerda a la división de Argan entre "determinación" y "representación espacial" y se ajusta con cierta claridad a la posterior clasificación de la arquitectura contemporánea, también de Argan, según actitudes gestálticas o procesativas y actitudes formales figurativas que, aunque distintas, no pueden ser sino complementarias dentro del entendimiento fenoménico del espacio social.

El artículo de Jenks parte de la confrontación entre elitismo y populismo, entre periferia y centralidad, básica en la modificación de la arquitectura desde el XVIII. Da por supuesto que la arquitectura se funda en operaciones conceptivas configurales (en el proyecto) vinculadas, por un lado, a conceptos vitruvianos abstractos (armonía, proporción) y, por otro, al empleo de tipos y elementos específicos prefigurados históricamente. Con el ejemplo de algunas obras de Jefferson viene a querer decir que el populismo de las soluciones no está tanto en los elementos empleados sino en el manejo de los conceptos (el libre juego no elitista de composición y escala).

A partir de este inicio, presenta la aspiración modernista de reenfocar la arquitectura como un asunto popular, a partir de la búsqueda de tipos fundamentales y universales puristas que habrían de modificar el gusto de la cultura de masas.

Vincula a esta, hoy histórica visión, lo que llama "nueva abstracción", e introduce a P. Eisenman como el personaje que recoge fundamentos operativos modernistas y muchos de sus tipos y elementos "no como decorado vital, sino como una forma superior de abstracción", al tiempo que rechaza el funcionalismo y la aspiración igualitaria en un paradójico intento por adscribirse a una ideológica nihilista que busca la popularidad de un mercado concreto (Tafuri se refiere a los abstractos actuales como personajes que han perdido el centro -el programa utópico del modernismo- y están atraídos y atrapados por la burguesía y el capitalismo, a los que conviene un estilo de grado cero, seco de evocaciones) (10).

"Mi modo de hacer, dice Eisenman en 1980, contrasta con el proceso de diseño tradicional que arranca de una imagen preconcebida... Mi proceso acaba siendo un objeto... El proceso produce un objeto... cuando no hay más pasos transformativos posibles. En este modo se produce un distanciamiento entre el objeto final y el arquitecto, porque el objeto no comienza siendo una sólida imagen, sino un simple impulso que cobra su identidad en su propio desarrollo".

El modo de proceder de Eisenman es un autoreflexivo sistema de operaciones apoyado en la conceptualización de figuras e indicaciones gráficas tomadas de la modernidad, que tiene como único problema su capacidad de audiencia (de popularización). Eisenman trata de resolver esta dificultad manipulando la escala, ofreciendo sus edificios con aire de maquetas.

Frente a la nueva abstracción, presenta Jenks la nueva representación como movimiento contaminado por el consumismo. Frampton es el crítico y Venturi y Moore los profetas. "Desde un punto de vista ideológico la actual vanguardia realista sirve para enmascarar el rostro del tardo-capitalismo. El postmoderno juega, para Frampton, un papel, respecto a la cultura del estado providencia consumista, parecido al jugado por el Kitsch en el tercer Reich...

El realismo, como el pop, intentan utilizar el lenguaje de uso común, en la cultura en todos sus niveles, incluyendo lo vulgar, buscando mensajes antikritsch. Los apóstoles de este movimiento son McLuhan, el propio Jenks y Venturi (el Venturi de "Aprendiendo de las Vegas"): Venturi es, en esta vía, el arquitecto paradigma en razón a sus reflexiones sobre el simbolismo arquitectónico a partir de la memorabilidad de las contradicciones arbitrarias, planteadas en un escrito anterior

"Complejidad y contradicción en Arquitectura". En "Aprendiendo...." Plantea el papel pasivo del arquitecto respecto a los sistemas simbólicos medio ambientales de consumo y propone la arquitectura como sistema de gestión del simbolismo arraigado en los ambientes.

El punto de vista de Jenks, que incide sobre su propia intención populista crítica, acaba señalando, de pasada, qu,e a pesar de las diferencias entre la nueva abstracción y la nueva representación, hay más proximidad de la que parece. Y es que, en el artículo se bordea, sin que llegue a emerger, el invariante conceptivo gráfico que está en la base de los modos de proceder de ambas tendencias.

Si Eisenman, como Hejduk, se plantea, en el inicio de su trabajo, una reflexión interpretativa configural de los principios formales y generativos del movimiento moderno, apoyándose en la transcripción y autoestimulación que proporciona el dibujo (geométrico, organizativo, etc...), Venturi y sus próximos hacen lo propio porque, entre otras cosas, es imposible explorar la complejidad y la contradicción, que es la base de su intención activa de fondo, sin la ayuda de un instrumento que permita el encuentro configural contextual de dichos conceptos.

De alguna manera, hasta ahora poco estudiada, el empleo del grafismo y sus operaciones desde el ángulo de su dimensión conceptual, al tiempo que estimula la diversidad, unifica el significado profundo de las operaciones del proyecto. Desde la perspectiva de la cultura americana, la arquitectura no puede aspirar más que a ser fácilmente consumible y, el proyecto, a ser un procedimiento generativo que debe de permitir la consideración universal de cualquier obra, estimular la aparición de nuevas imágenes, posibilitar la coherencia del estilo (la marca) y, fundamentalmente, la más fácil pedagogía.

*

1.- Le dessin.- Histoire d'un art.- Skira 1979.
2.- MERLEU-PONTY.- La doute de Cezanne/Temps Modernes/París 1946
3.- ARGÁN.- El espacio arquitectónico desde el Barroco a nuestros días. Nueva Visión 1966.
4.- ARGÁN.- Proyecto y destino/U.C.V. 1969.
5.- KANDINSKY.- Punto y línea frente al plano. Nueva Visión, 1959
6.- MALEVICH.- Suprematism 34 Drawings. 1920. G. Wittenborn, 1971.
7.- KLEE.- Pedagogical Sketchbook 1925.- Faber & Faber, 1972.
8.- BOUDON.- L'Echele du Schème images et imaginaaires d'Architecture. Pompidou. 1984.
9.- JENKS.- Abstract Representation. Ad, 1983.
10.- TAFURI.- L'Architecture dans le Boudoir. Oppositions, 1974.

ANOTACIONES ACERCA DEL DIBUJO EN LA ARQUITECTURA
(1993)

El dibujo en el proyecto

Hace algún tiempo, en Latinoamérica, un grupo de arquitectos de diversas nacionalidades hablábamos de nuestras experiencias en el campo del diseño. Dos de entre ellos sostenían este diálogo.

- *Yo paso mucho tiempo pensando y escribiendo, sin dibujar nada. Sólo cuando tengo una idea clara, tomo el lápiz para hacer el primer croquis más o menos a escala.*
- *¿Y cuándo no logras tener ideas claras?. A veces no es posible alcanzar visiones nítidas primarias.*
- *Hay temas complicados de idear, pero yo siempre encuentro una imagen que me sirve de base para llegar al proyecto.*
- *Las variaciones que luego hago suelen tener que ver con la distribución de algunos locales, incluso con los tamaños relativos de unas piezas respecto a otras o con el aspecto global del edificio, pero siempre me remito a la imagen primaria. Admiro a esos grandes arquitectos, como Niemeyer, que tienen una tremenda facilidad para manejar en el desarrollo de los proyectos ideas claras y simples, casi sin variaciones.*
- *¿Pero tu crees que hay arquitectos así, capaces de ver en su mente edificios terminados que luego pasan a limpio sin más? A mí me parece que eso puede ocurrir en algunas raras ocasiones, cuando el tema es especialmente simple o bien conocido, pero no siempre. Incluso creo que muchos de los croquis y esquemas, supuestamente primarios de esos arquitectos, están dibujados después de acabado el proyecto. Yo cuando he tenido que proyectar un edificio con características que no dominaba –y hasta ahora han sido todos-, he tenido que hacer cientos de dibujos confusos y parciales antes de lograr imágenes claras. Por otra parte, no hay más que mirar ciertos edificios del pasado, o contemporáneos, para adivinar que no han podido ser proyectados como tú dices. No creo posible que algunos edificios góticos, barrocos u organicistas procedan de imágenes primarias concretas.*

Alguien más intervino para decir:

- *Tú has trabajado en el extranjero y en medios muy diversos. Ten en cuenta que la arquitectura pertenece a las culturas, a las tradiciones, y se ajusta, en cada una de ellas, a tipologías y medios de producción específicos. La mayor parte de nosotros nos ocupamos de temas muy repetitivos, como viviendas, locales comerciales, etc., en regiones deprimidas. Sólo de vez en cuando hay ocasión de acometer un proyecto singular. Aquí, en Brasil, el 70% de las viviendas son de madera y adobe con una distribución fija. Las condiciones climáticas son estables y las normas edificatorias son muy concisas. Una vivienda aislada o en un inmueble, con un presupuesto determinado, supone un problema de ajuste con pocas elecciones, fácil de visualizar. Los sistemas constructivos disponibles tampoco permiten grandes fantasías, salvo en los Estados más industrializados. Sólo la apariencia del edificio respecto al entorno permite alguna novedad. Los edificios singulares históricos suelen basarse en tipos desarrollados en otras latitudes. En todos los casos lo más importante es la implantación y el espacio que van a ofrecer en el medio, sin ninguna otra complicación adicional. Basta con encontrar una imagen clara que permita albergar el programa, y un sistema de acabado que resuelva el aspecto final. En nuestras Escuelas nos enseñan a proyectar así, y no creo que pueda decirse que nuestra arquitectura tenga un nivel despreciable. Las imágenes primarias, una vez aparecidas, son siempre muy potentes, cargadas de poesía, de sentimientos.*
- *Yo sé por experiencia que esas ideas-imágenes primarias sólo en ocasiones se pueden mantener. A veces son simples refritos de cosas ya vistas y, otras, por mucha fuerza que tengan, no llegan a soportar el programa, o no logran ajustarse a las ocurrencias que acontecen en el desarrollo del proyecto.*

  En el tiempo que llevo entre vosotros he conocido algunas de vuestras escuelas.

  Se dibuja poco y todos los proyectos que se hacen en ellas tienen rasgos comunes gráficos y de procedimiento. Tengo la impresión de que se enseña a proyectar sobre tramas ortogonales en las que se insertan los programas de locales siguiendo normas muy rígidas. Los sistemas estructurales también se someten a tipologías estrictas. Sólo la fachada, la silueta y la ambientación interior, quedan abiertas a las imágenes del estudiante. Con estos principios pedagógicos entiendo el modo de proceder que nos has contado como consecuencia del aprendizaje escolar. También en este contexto entiendo el esquematismo ecléctico de la arquitectura brasileña actual. Me atrevería a decir que de lo que hemos estado hablando es de los distintos modos de emplear el dibujo en orden al proyecto, que conduce, de algún modo, a distintas opciones en la arquitectura. Yo estoy acostumbrado a comenzar los proyectos sin ideas preconcebidas, sin imágenes ni esquemas alegóricos contundentes. En esta vía, el dibujo sucesivo, que es a la vez sistemático y analítico, es el que me lleva, poco a poco, a diversas posibles soluciones. Con esto no quiero decir que no me ajuste a tipologías, sistemas constructivos y normas establecidas, pero nunca estas referencias forzadas me han aprisionado de entrada. La cultura europea es, quizás, más abigarrada, más crispada, con profundas tradiciones muy diversas y este hecho da libertad. Yo he aprendido a proyectar explorando el grafismo, después de haber dibujado durante años toda clase de objetos y edificios. Puedo asegurar que todas las innovaciones que he sido capaz de concebir (quizás todas de ínfima importancia) han surgido en consecuencia a mi capacidad gráfica para dar forma a imaginaciones confusas y al encuentro ocasional de curiosas sugerencias encerradas en mis dibujos. Además pienso que, si no he logrado mejores edificios, ha sido por falta de habilidad gráfica, que en ocasiones me ha imposibilitado apreciar visiones fugaces.

En este punto intervine para decir:

- *Yo estoy más cerca de este último modo de hacer que del anterior, pero me atrevería a aventurar que las posturas que sostenéis no son tan dispares en su dinamicidad. Cada uno de vosotros está extremando sus declaraciones hasta el punto de parecer opuestas. Vosotros dos sosteniendo la importancia y necesidad de las ideas claras; el otro defendiendo la importancia de esas ideas. Sin embargo vosotros, que mantenéis la primera tesis, habéis dicho que en algún momento del proceso hacéis necesariamente ajustes gráficos y tú, que insistes en la segunda, hablas del uso de tipologías, sistemas y normas.*

  Quizás lo que está ocurriendo es que cada uno de vosotros está sobrevalorando una parte del proceder proyectivo, inminentemente ligado, en ambos casos, al uso instrumental del grafismo. El diseño arquitectónico, o la arquitectura de diseño, se apoya y funda len la esquematización organizadora que se manifiesta y manipula en y con el dibujo, y creo que las diferencias en el entendimiento de este hecho dependen, en gran medida, del uso instrumental más o menos cerrado o exuberante que se

haga del mismo en relación a los contenidos arquitectónicos en consideración durante el proyecto. Es decir, del uso inconsciente o enfático, de la capacidad sistemática germinal, innovadora y significadora del grafismo dibujado, en su papel de mediador en la concepción arquitectónica. Que este uso depende en gran medida del aprendizaje académico y de las corrientes culturales no parecen despertar ninguna duda.
Yo he observado curiosamente muchos procesos gráficos conducentes a distintos proyectos, en diversas fases del aprendizaje de la arquitectura y del ejercicio profesional, en diferentes lugares, y creo que, con evidentes diferencias de grado, nunca he registrado un proceso lineal puro que lleve a una idea-forma clara al proyecto, sin vacilaciones, tanteos y ajustes, como tampoco he visto nunca un proceso circular genuino que no se apoye, en parte en configuraciones preconcebidas.

En este punto, la conversación se dispersó totalmente en una atmósfera de confrontación que nadie estaba dispuesto a mantener a aquellas horas, en plena noche tropical.

El papel del dibujo
El diálogo anterior toca de lleno una serie de temas centrales relativos al quehacer arquitectónico y a su pedagogía institucional, entrecruzado con alusiones a referencias sociales y culturales de diversa índole.

La necesidad del dibujo en la producción arquitectónica no está en discusión, ni en el diálogo anterior, ni en los debates comunes de la arquitectura. Otra cosa es el papel que el dibujo desempeña en el quehacer de los arquitectos o, dicho de otro modo, el estatuto del dibujo respecto al pensamiento arquitectónico, (en el supuesto de que estemos designando algo específico al hablar de "pensamiento arquitectónico"). En este punto no sólo hay discusión sino una gran dispersión de posturas, subsidiarias tanto de las experiencias académicas y profesionales personales, en diversos medios y condiciones, cuanto de los marcos ideológicos que sirven de referencia a las distintas experiencias.

Todos los arquitectos que actúan en medios cultos, burocráticamente controlados, se sirven del dibujo en su quehacer. Sin embargo, la variedad de los quehaceres, matizados por las circunstancias en que se inscriben, diversifica en tal grado los modos de proceder, los hábitos de reflexión y las formas de argumentación, que parece fuera de todo alcance el intento de sistematizar fiablemente el tema del dibujo de los arquitectos.

Dibujo y Proyecto
En la tradición arquitectónica, se atribuye al dibujo un estatuto central, con dos misiones diferenciadas. De un lado se subraya su papel descriptivo, una vez que el objeto arquitectónico ha sido totalmente definido o, al menos, posee un cierto grado de definición. De otro, se destaca su función ideadora, comprensiva y definidora en cuanto que objeto arquitectónico que está siendo configurado.

En el debate arquitectónico contemporáneo, estas funciones mediadoras del dibujo son recogidas, de forma más o menos explícita, bajo los epígrafes de: dibujo arquitectónico, proyectación arquitectónica y diseño arquitectónico (architectural desing) (1).

Con el término dibujo arquitectónico se hace referencia al dibujo como instrumento representativo, fundamental para el proyecto de arquitectura. Aunque en esta aceptación el énfasis básico recae en la instrumentalidad del dibujo respecto a la totalidad del proyecto y, por tanto, no excluye las funciones ideadoras, compresivas y definidoras en el proceso configurador. El sentido específico con que se utiliza comúnmente la expresión "dibujo arquitectónico" remite a la consideración del dibujo como artificio de reducción a formato bidimensional de la entidad tridimensional del objeto arquitectónico. Con esta matización de uso, el término dibujo arquitectónico, sin limitar su alcance genérico, restringe su contenido específico al papel que desempeña el dibujo como sistema convencionalizado de signos gráficos y reglas operativas capaces de sustituir (representar) comunicativamente los diferentes aspectos constitutivos de los artefactos arquitectónicos. El núcleo de esta consideración se apoya directamente en los sistemas geométricos de representación-descripción, subsidiarios de la geometría proyectiva, en cuanto se aplican a los objetos arquitectónicos.

Con el término "proyectación arquitectónica" se hace referencia al conjunto de procedimientos a través de los cuales, mediante el uso de elementos específicos (entre ellos el dibujo), se alcanza la definición configurativa de los objetos arquitectónicos (tanto edificios como organizaciones urbanas)"(2).

El término "proyectación", genéricamente significa proceso intencional que se organiza según ciertos criterios metódicos y se concreta en documentos (gráficos, plásticos, numéricos y verbales), en orden a conformar (dar forma) un resultado específico (una objetivación) modulado por la intencionalidad que lo promueve y las condiciones que lo circunstancian. En este sentido, el concepto de proyectación hace referencia, tanto a la génesis formal y al orden de las operaciones conducentes al resultado, como a la propia ejecución circunstanciada en cuanto que guiada por la intencionalidad, esto es, a la ideación, comprensión y definición del objetivo resultante (3).

En base a esta precisión, por proyectación arquitectónica se entiende el proceso de producción conducente al proyecto de arquitectura y a la ejecución material del objeto arquitectónico en relación a los instrumentos mediadores empleados y a las circunstancias significativas concurrentes. A este respecto hay que decir que cuando se considera a fondo el proceso genérico de la obra arquitectónica, es evidente que el autor siempre opera en una determinada situación cultural y que, al intentar insertar en ella su propia obra, no puede prescindir ni en la ideación, ni en la comprensión ni en la definición de ciertos datos y modos que, siendo componentes de su cultura, constituyen condiciones de la propia posibilidad de la obra. En particular la iconografía, las tipologías y la tecnología son pies forzados para el inicio de la proyectación.

Tal como ha quedado precisado, el término proyectación arquitectónica hace referencia al dibujo en la medida en que el dibujo es un destacado instrumento operativo y documental en el proceder configurador de la obra, aunque, al lado del dibujo, deben de considerarse otros instrumentos operativos de diversa índole. Sin embargo, en razón a su carácter de técnica universal de ideación de imágenes, siempre que interviene el dibujo en la proyectación arquitectónica, adquiere el protagonismo operativo en el proceder configurador porque, como advierte Argán, el dibujo, en cuanto mediador en la objetivación de imágenes, es siempre un proyecto (4).

El término diseño arquitectónico traduce la expresión sajona "architectural desing" que puede entenderse como proyectación arquitectónica si se matizan algunos diferenciales significativos. En efecto, mientras el concepto de proyectación enfatiza la intencionalidad del proceso definidor del objeto como guía y criterio abierto (histórico) de su entidad y de su valor, el término "desing" enfatiza, sobre todo, el modo de organizar el proceso

definidor (el método) en orden a la consecución de un objeto apropiado, es decir,<plenamente conforme con los presupuestos a los que da respuesta (5). Con estas precisiones, por diseño arquitectónico deberíamos entender la propia proyectación arquitectónica en cuanto que metodizada, esto es, sometida a criterios evaluativos de coherencia y cumplimiento.

Claro es que la expresión diseño arquitectónico suele emplearse en otros sentidos, en razón a las dificultades de traducción de la expresión sajona. Así el término diseño, en su acepción latina de acción gráfica, se hace equivalente a proyectación arquitectónica estrictamente instrumentada por el dibujo (2).
Esta acepción se distancia considerablemente de la obtenida a partir de "desing" en el cual, el dibujo no es considerado propiamente, ya que para la evaluación crítica de procesos y objetos es preciso elaborar modelos lógicos o empíricos que, en general, no tienen por qué tener naturaleza gráfica, aunque se refieran a propuestas de artefactos arquitectónicos inevitablemente soportados por su propia configuración formal representada gráfica o plásticamente.

Dibujo

Por dibujo se entiende toda figuración en la cual la imagen es obtenida por medio de un trazado, más o menos complejo, sobre una superficie que constituye su soporte.

La esencialidad o la esquematicidad de las imágenes que se obtienen mediante el dibujo ha conducido, en todas las civilizaciones y épocas históricas, a identificarlo con el momento inicial (ideativo) de toda operación configuradora. Ahora bien, los más concisos testimonios gráficos revelan que la imagen dibujada, sobre todo cuando tiene cierta complejidad, se somete a un proceso de correcciones y graduales ajustes que completan o rectifican la esquematización inicial, en el propio curso de la ejecución de ese proceso, por lo que al dibujo se le atribuyen funciones definidoras y comprensivas respecto a las configuraciones que produce. En relación a esta constatación, en el Renacimiento el dibujo es considerado como el momento más destacable de toda operación artística y técnica, con carácter de instrumento cognoscitivo y configurador universal respecto a cualquier tipo de imágenes.

Resulta imposible indicar en las diversas culturas un origen del dibujo que pueda considerarse al margen de los principios simbólicos de la representación de la experiencia social.
El dibujo hunde sus raíces en los sistemas de símbolos descriptivos de los fenómenos y, en la medida que se ha vinculado a la descripción de fenómenos visuales, ha desarrollado sistemas de convenciones figurativas que acompañan todos los desarrollos culturales.

Dibujar

La naturaleza confituradora genérica del dibujo no se puede desvincular de la dinámica mediadora de las manifestaciones del pensamiento.

Las figuras dibujadas nacen en consecuencia a movimientos coordinados que dejan sus huellas marcadas en algún soporte. La configuración de las huellas es la imagen figural que, al quedar objetivada (registrada), se independiza de su dinámica ejecutoria y adquiere existencia propia.
Dibujar es, pues, una forma de acción, una respuesta registrada más o menos controlada por el intelecto y, por lo tanto, sometida a la destreza, interés e intenciones del que dibuja.
El dibujo es un objeto gráfico que no puede dejar de verse como resultante del dibujar.

En cuanto que dibujar requiere coordinación, remite a los mecanismos motivacionales e intelectuales capaces de conducir la acción gráfica. En este sentido, se hace imprescindible tomar en consideración las posibles fuentes desencadenantes del comportamiento gráfico y la relación circular correctora (de control) entre dibujo y acción de dibujar, sin la cual no podría concebirse la coordinación requerida.

Mucho se ha escrito respecto a los desencadenantes del dibujar que, en ningún caso, pueden dejar de identificarse con los contenidos de la imaginación, subespecie de "imágenes figurales".

Por imaginación se entiende la capacidad productora de formas y figuras, inherente al pensamiento, en calidad de representaciones internas que hacen posible el conocimiento y la acción.
La imaginación ha sido vista desde siempre como un flujo primario y espontáneo de la vitalidad, vinculada a los afectos y ligada a la percepción y a la memoria, aunque se diferencia de ambas en la medida que es capaz de generar novedad (6).
Los contenidos de la imaginación como flujo se resuelven en fantasías, en su sentido de juegos libres y espontáneos de representaciones mentales, que pueden permanecer en la intimidad del pensamiento o dar lugar, mediante la actividad reflexiva, a producciones objetivadas. En este último caso, los contenidos imaginarios, aunque desvirtuados por la objetivación, se recuperan como esquemas sintéticos productivos (modelos-ideas).

En la medida en que la imaginación se nutre de representaciones internas, productos de la experiencia en cuanto que sensaciones, percepciones, intelecciones, etc..., las imágenes objetivadas adquieren el carácter de símbolos mediadores entre el fenómeno desencadenante de la experiencia y cualquier sujeto (incluso el propio autor de la optimación) capaz de entender la configuración como imitación, reflexión, reproducción o invención respecto al fenómeno desencadenante (7).

Como quiera que la naturaleza de las representaciones internas (imágenes) se concreta y, en consecuencia, se refuerza por el concurso de los diversos modos posibles de exteriorización simbólica, cabe hablar de una imaginación preponderantemente figural o gráfica como origen y consecuencia del dibujar.

Dibujar viene a ser exteriorizar, mediante trazos (gestos), impulsos figurales de la imaginación, tanto si están específicamente relacionados con la percepción o la memoria, como si proceden del flujo desenfrenado de la fantasía. Pero la exteriorización es un proceder activo, prosecutivo, mediatizado, en el que cada gesto produce una huella, una parcial objetivación que, inmediatamente, adquiere la entidad de un signo que, a su vez, origina una nueva imagen mental con su respectiva carga afectiva, que se agrega o contrapone a las imágenes interiores operantes como impulsos de la acción. Con la integración de estas imágenes progresivas en la imaginación originaria se producen nuevas representaciones internas, mejor o peor armonizadas con las precedentes, que modulan correctivamente el proceder. Según la fijeza de las imágenes desencadenantes, la capacidad apreciativa del sujeto respecto a las imágenes nuevas, y la automatización del proceder objetivador, el dibujar se diversifica en correspondencia a la coordinación con que se controla su ejecución en cada caso (este razonamiento puede extenderse a cualquier actividad objetivadora).

El dibujar se interrumpe por cansancio o por saturación. Resulte como resulte, el dibujo siempre se diferencia de la imagen mental, o porque no coincide con ella o, simplemente, porque se independiza de ella al quedar objetivada. A su vez, la imagen

mental nunca se confunde con el fenómeno o serie de fenómenos que están en su origen. De este modo, la naturaleza objetual del dibujo patentiza la diferencia entre la configuración gráfica, las imágenes mentales asociadas y el fenómeno referente del que son representaciones internas y, a la vez, establece indisolublemente la relación entre los tres términos. El dibujo, como las demás actividades objetivadoras, desdobla y unifica al hombre en relación a su medio (entendido como marco de su experiencia) en la medida en que las imágenes gráficas se establecen como signos mediadores entre ambos (8).

Pero la figuración gráfica, en cuanto que entidad objetiva, es, a su vez, objeto de apreciación referencial, al presentarse sensiblemente, formando parte del mundo exterior como signo de entidades y fenómenos existentes o puramente fantásticos, presentes o ausentes, y como resultante de actividades intencionales. En la medida en que la figuración gráfica se ofrece como representación expresa, es objeto de nuevas experiencias en las que, tanto el símbolo figural como su posible referente, invaden la imaginación. A su vez, la imaginación, enriquecida con el impulso de los símbolos gráficos, promueve nuevas objetivaciones, con lo que las imágenes mentales invaden el mundo exterior. (9).

Con lo dicho ha quedado establecida la vinculación entre dibujo e imaginación y entre esta y la dinámica procesativa del dibujar. También se ha tocado la función mediadora del dibujo. Falta ahora tocas una cuestión más, cual es la especificidad del dibujar y del dibujo en relación a la naturaleza de las imágenes mentales y los procesos de pensamiento y aprendizaje y, de otro, el papel del dibujo en las interacciones sociales, su dimensión cultural.

Actuar e Imaginar.
Repetidamente se han destacado las funciones comportamentales activas de las imágenes. Si actuar, en su sentido más general, supone reaccionar cambiando las condiciones situacionales (la realidad, según Kotarbinsky) (10) de formas más o menos conscientes, la actividad intencional debe entenderse como una reacción motivada, orientada a un fin, que produce cambios en las condiciones existenciales a través de medios apropiados en orden a transformar las condiciones de partida en las apropiada al fin buscado. Todo acto es, por tanto, una reacción de un organismo a las condiciones de su medio interno y externo. Si predomina el cambio en las condiciones de del medio externo el acto transformativo.

El acto intencional es aquel que es guiado por la anticipación de las condiciones a que se desea llegar y se tienen en cuenta los medios a disposición para producir los cambios. Cualquier acto intencional supone pues, la intervención intermedia de la imaginación, en cuanto que la imaginación es el único ámbito donde es posible reproducir la realidad y sus condiciones, simplificando sus componentes y prescindiendo de sus resistencias, en orden a examinar los medios disponibles para superarlas o evitarlas, a anticipar esquemas activos que conduzcan a cambios posibles y a organizar sistemas de control comportamental. (11) Cada actividad intencional, en este sentido, se hace posible por un modo imaginario concomitante a la reproducción de la realidad y sus condiciones y a la anticipación de esquemas activos, cada vez más específicos, en función de los éxitos y los fracasos adaptativos y transformadores. Como quiera, por otro lado, que las tareas anticipadas se facilitan exteriorizando sus operaciones y esquemas, las actividades intencionales generan medios interpuestos que son puentes entre la imaginación y los comportamientos adaptativos-transformadores.

El dibujar, como se ha visto, produce huellas figurales, configuraciones, por lo que se vincula a la figuralidad de la imaginación – a la iconicidad de la memoria y de los contenidos fantásticos- al tiempo que enriquece el mundo imaginario con sus propias características configurativas, modulando sus contenidos y su dinámica de acuerdo a sus operaciones activas.

La imagen gráfica es configuración y persistencia de movimiento, figura alcanzada por una acción sucesiva y, en razón a esta su entidad , tiene capacidad para expresar contenidos imaginarios, figurales, organizativos y activos, a la vez que produce referentes figurales organizativos y activos que no solo enriquecen la imaginación, sino que permiten y provocan la reproducción imaginaria de la realidad y sus condiciones en orden a esos componenetes (figurales, comfigurativos y activos) y, en consecuencia, facilitan el examen de medios disponibles y la anticipación de fines y planes ejecutivos en relación a esas mismas características.

Pensamiento Gráfico
Se denomina "pensar" a la actividad interna dirigida hacia los objetivos y tendente a su aprehensión. El pensar es un hecho psíquico que trascurre en un tiempo y que implica un conjunto de imágenes de diversa índole, intuiciones y pulsiones, aunque el pensar mismo no puede reducirse a ninguno de esos contenidos.

Por pensamiento suele entenderse aquello que el pensar aprehende con independencia del carácter psíquico del pensar. De forma radical, algunos filósofos hacen del pensamiento el objeto de la lógica, estudiando su realidad formal, es decir, su estructura, sus relaciones y sus formas al margen de las referencias originarias.

Sin embargo hay otros enfoques más amplios que permiten consideraciones más generales. Ortega entiende el pensamiento como algo que el hombre hace para saber a qué atenerse, algo último y radical. "Pensamiento es cuanto hacemos –sea ello lo que sea- para salir de la duda en que hemos caído y llegar de nuevo a estar en lo cierto" (12). Desde este punto de vista las consideraciones psicológicas del pensar, los enfoques lógicos y cognoscitivos son ocultaciones del pensamiento. La psicología es un instrumento de análisis. La lógica una forma de pensar que no cubre la realidad total del pensamiento. El conocimiento, siendo pleno pensamiento, es un saber que puede ser o no ser necesario frente a la perentoriedad del pensar. Para Ortega, hay diversas figuras y modos del pensamiento aunque no hay una sola que el hombre posea de una vez para siempre. Lo único que el hombre tiene siempre es la necesidad de pensar porque, más o menos, esta siempre en alguna duda. En esta perspectiva el pensamiento procura, pues, alcanzar un saber, pero no un mero saber intelectual sino un saber a qué atenerse.

Volviendo al carácter activo de las configuraciones gráficas y a su capacidad para transformarse en referentes de las imágenes internas no podremos dejar de considerar a estas imágenes, moduladas por las acciones gráficas, como componentes del pensar de un sujeto con experiencia configuradora, es decir como elementos intervinientes en su pensamiento. Al mismo tiempo, en la medida en que el pensamiento, en el sentido de Ortega, es una actividad para buscar a qué atenerse, cabe considerarlo como tránsito y fundamento de todo acto intencional en donde, como vimos, la imaginación juega un papel primordial.

En este sentido, y en razón a la modulación imaginaria y a los contenidos de pensamiento que produce la actividad gráfica socializada y profesionalizada, cabría hablar de formas de pensamiento configurativas o gráfico-plásticas y hasta de un

conocimiento específico vinculado a la grafiación como actividad genérica o en cuanto que actividad genérica o en cuanto que actividad mediadora de otras actividades a las que sirve de soporte configural. Si con estas consideraciones, aceptamos la especificidad de un pensamiento gráfico (vinculado al dibujo) habríamos de aceptar, también con carácter especifico, la existencia de un pensamiento gráfico-arquitectónico, es decir de un pensamiento arquitectónico mediado por los fenómenos convocados al dibujar.

El dibujo en la enseñanza de la arquitectura

Quizás porque es posible acentuar una dinamicidad pensante sub especie gráfica e incluso gráfico-arquitectónica, se han explorado y desarrollado didácticas sociales orientadas al aprendizaje del dibujo genérico, y por supuesto, al dibujo como mediador inevitable en el aprendizaje de la arquitectura.

Con este punto de vista y en esta evidencia, Argan en varios de sus trabajos, nos inicia en una visión histórica de la arquitectura en la que vincula su evolución con los cambios de las técnicas y modos de dibujar.

En uno de estos trabajos (13), tras examinar las influencias que tienen las técnicas de redibujo en los proyectos de la época barroca, acaba caracterizando la modernidad como periodo de progresiva fenomenización del espacio proyectual, en consecuencia a la predominancia del dibujo como técnica de exploración e invención de imágenes arquitectónicas.

En un trabajo (14) posterior, ya en relación a gran revolución arquitectónica de comienzos de siglo, Argan aisla y especifica el que llama modo de proyectar "gestáltico" en el que la obra y el proyecto dr constituyen paso a paso, sin ideas fijas previas, y lo que cuenta como guía del proceso es sola la coherencia y el método que estructura el proceder. En otro lugar se refiere a este modo de proyectar subrayando que en él, a través del dibujo, utilizado como técnica imaginaria, se busca determinar una situación espacio temporal sorprendente sin más hipótesis de partida que ciertas condiciones formales y funcionales y sin más criterio que la coherencia de los hallazgos formales a lo largo del proceso de concepción, que luego han de ser capaces de justificar la coherencia del resultado.

Con estas indicaciones Argan nos remite a un modo de hacer arquitectónico coherente con una tremenda necesidad de novedad e inconformismo, guiado por visiones utópicas sociales emergentes, por una libertad técnica concomitante con los hallazgos constructivos del siglo y por una curiosidad visual que conmociona todas las técnicas imaginarias. Y Argan ve que este modo de proyectar, que es el de los pioneros y maestros del movimiento moderno, se funda en el dibujo como técnica imaginaria y expresiva y, por supuesto, en el proyecto gráfico, que pasa a adquirir el estatus de generador y validador simultaneo de todas las propuestas innovadoras.

En algún momento Argam nos habla de un modo de proyectar que, con la única referencia de las imágenes que inventa y manipula, acaba dosificándose, haciéndose objeto.

Naturalmente este modo de proceder se acaba vinculando a los sistemas constructivos con los que se cuenta al proyectar y acaba fundando un pensamiento gráfico-arquitectónico en el que los elementos articuladores son impulsos grafiables con contenidos referenciales materiales, edificatorios.

El entendimiento cabal, casi siempre implícito, de este modo de proceder es el que soporta los métodos pedagógicos que se ponen en marcha en paralelo a las visiones racionalistas y constructivistas y que aún hoy están en la base de todos los programas de las escuelas de arquitectura y diseño.

No tiene sentido que a estas alturas del siglo se siga debatiendo acerca de la pertinencia y el papel del dibujo inespecífico en el aprendizaje de la arquitectura aunque solo fuera por la razón de que, sin un entendimiento cabal de su capacidad convocadora y conformadora de la imaginación, es imposible entender a fondo el sentido de las innovaciones pioneras de nuestra contemporaneidad.

Sólo cabe pensar que se sostenga la discusión por la inseguridad de los enseñantes ante el hecho perentorio de la falta de estudios sistemáticos que reduzcan la ansiedad ante los avatares de las modas exitosas en la arquitectura.

Como hemos intentado hacer, no parece difícil fundamentar los principios de la acción gráfica. Sin embargo nos resulta más difícil tratar con las imágenes y vincularlas al hecho de dibujar. Todavía nos falta sentar las bases lingüísticas autocomunicativas y simbólicas del dibujar y, por supuesto, nos faltan instrumentos teóricos referenciales para encuadrar los modos y prácticas proyectuales en relación a las visiones arquitectónicas.

He aquí una gran tarea para acometer.

Notas:

1.- *Enciclopedia Universal dell'arte.* Ed. Venecia
2.- ARGAN. *Enciclopedia Universal dell'arte.* Ed. Venecia
3.- GREGOTTI. *El territorio de la arquitectura.* GG.
4.- ARGAN. *Proyecto y destino.* Ed. Univ. Central Venezuela
5.- ASIMOW. *Introductión to desing.* Prentice-Hall
6.- J.H.M. KALLEN. *Creativity, imagination, logic.*Gordon and Breach
7.- E. MORIN. *El paradigma perdido.* Kairos
8.- H. WALLON. *De l'acte `a la pensée.* Ed. Flammarion
9.- P. MALRIEU. *La construction de l'imaginaire.* Dessart
10.- KOTARBINSKY. *Praxiology.* Pergamon Press
11.- H. WALLON. *D'cte à la pensée.* Ed. Flammarion
12.- ORTEGA. *Apuntes sobre el pensamiento.* Ed. Logos
13.- ARGAN. *El espacio arquitectónico del barroco a nuestros días.* Ed. Nueva Visión
14.- ARGAN. *Proyecto y destino.* Ed. Univ. Central Venezuela

PARA UNA POÉTICA DEL DIBUJO
(1995)

Introducción
A lo largo de las dos últimas décadas, en que la arquitectura ha navegado por derroteros imprecisos y convulsos, la enseñanza en las escuelas también ha seguido caminos dispersos y ocasionales, sobre todo en relación a la docencia de las materias instrumentales básicas.

Las razones y vicisitudes de esta dispersión han sido numerosas y variadas, vinculadas a la crítica ideológica de los contenidos pedagógicos, la creación forzada y circunstancial de nuevos centros, la reducción de los currícula docentes y la propia situación de la arquitectura profesional en las distintas sociedades postindustriales.

Quizá nunca ha habido duda de que a ser arquitecto se aprende a partir del repetido ejercicio de proyectar arquitectura, pero en el marasmo de las posturas circunstanciales hay una enorme dispersión respecto al entendimiento de la naturaleza del proceso proyectivo y, en consecuencia, a qué saberes y estímulos se necesitan para este ejercicio en cada entorno social y, por tanto, a qué habilidades se precisan para soportar la mejor enseñanza del proyecto.

Vagnetti en su trabajo sobre el dibujo de los arquitectos, ya en 1965 (1), constataba que en la mayor parte de las escuelas se seguía considerando el dibujo como un conocimiento instrumental básico pero, advertía con dolor, que en muchos de estos centros se despreciaba como clasista y costoso el dibujo del "natural", sustituido por el dibujo técnico y la elaboración de maquetas.

Hoy, en el seno de la AEEA, los enseñantes de arquitectura se preocupan con renovado interés por los fundamentos del proyecto, e instituyen un seminario de trabajo, que parece tener vocación de continuidad, sobre el inicio de la enseñanza del proyecto y, en consecuencia, sobre los saberes y habilidades necesarios para que esta enseñanza tenga efectividad (2).

La relación entre dibujo y proyecto es congnoscitivamente inevitable (3), pero su articulación modal seguirá siendo arbitraria mientras no se profundice teóricamente en la naturaleza dinámica del proyectar y en la entidad idiomática genérica del dibujo. Sobre la dinámica del proyectar hay poco esfuerzo teórico y muy poco debate. Sobre el dibujo hay más cosas, ya que, al poder ser considerado como una actividad genérica, ha sido objeto de numerosas atenciones. Nosotros llevamos años trabajando en estos temas en conexión directa con la crítica de la arquitectura, el trabajo profesional y la enseñanza del dibujo y del proyecto, y hemos acumulado una gran cantidad de observaciones ocasionales y elaboraciones parciales que esperan una posterior articulación.

Este artículo, que aparece después del trabajo titulado "Consideraciones teóricas acerca del proyecto y su pedagogía básica" (4), va a intentar recoger las anotaciones acumuladas sobre el dibujo con la pretensión de esbozar lo que podría llegar a ser una poética basada en la dimensión lingüística del dibujar.

*

En su acepción original una poéticas es una reflexión sobre un hacer, aunque el sentido más extendido del término lo remite específicamente al hacer con palabras. Ferrater Mora (5), refiriéndose a Platón, aclara que, para este autor, la poética verbal era una especie de sabiduría que se manifiesta por la tensión estática en la que los movimientos opuestos, componentes del proceso que es el poema, se van neutralizando.

Con estas referencias, y por analogía, una poética del dibujo debe ser una reflexión sobre el dibujar, en la medida en que el dibujo pone siempre de manifiesto una tensión estática (extática) entre los componentes intervinientes en el proceso de dibujar. Esta reflexión debe de conducir, por tanto, a analizar lo que quieren mostrar y lo que muestran los dibujos, examinando sucesivamente: cómo es la dinámica del dibujar, cuales son sus modalidades intencionales comunicativas, como se articula el dibujar y el dibujo según esas modalidades y, por fin, en razón a nuestro interés didáctico, que entidad y sentido tiene el dibujo en el proceder proyectivo arquitectónico.

*

Al tiempo que realizaba este trabajo he vuelto a releer los tratados clásicos de Alberti y Leonardo (6) que tienen carácter más metodológico que lingüístico; los clásicos trabajos de Gombrich, Goodman, Arnheim, Ehrenzweigt, Nicolaides y Argan (7) en los que hay interesantes anotaciones lingüísticas y de significado; las grandes reflexiones de Kandinsky, Malevich, Klee y Palazuelo (8) acerca de la dinámica de la abstracción; y una serie de trabajos sobre teorías poéticas de gran interés analógico firmados por Bousoño, Valery y Pessoa (9).
También he tenido en cuenta el libro acerca de "La lógica del límite" de E. Trías y el trabajo de "Análisis de Formas" de Carlos Montes (10).

En la medida de la limitada pretensión que tiene este escrito, sólo algunos de estos trabajos asoman en él de vez en cuando, pero puedo asegurar que todos están presentes como referencias ineludibles de variada intensidad.

*

La dinámica del dibujar.
El análisis de la dinámica del dibujar es el primer paso inevitable para aclarar las peculiaridades de esta actividad. Este aspecto del dibujo ha sido objeto de nuestra atención repetidamente. En particular se desarrolló en el trabajo titulado "Anotaciones acerca del dibujo en la arquitectura" publicado en el nº 1 de la Revista EGA, y en un escrito enviado a Angela Gª Codoñer sobre el "Esbozo".
A grandes líneas en estos escritos se especificaba lo siguiente

> *Dibujar viene a ser exteriorizar, mediante trazos (gestos) impulsos figurales de la imaginación, tanto si están específicamente relacionados con la percepción o la memoria como si proceden del flujo desenfrenado de la fantasía.*
>
> *Pero la exteriorización es un proceder activo, prosecutivo, mediatizado, en el que cada gesto produce una huella, una parcial objetivación que, inmediatamente, adquiere la entidad de un signo que, a su vez, origina una nueva imagen mental con su respectiva carga afectiva que se agrega o contrapone a las imágenes interiores operantes como impulsos de la acción. Con la integración de estas imágenes progresivas, en la imaginación originaria se producen nuevas representaciones internas, mejor o peor armonizadas con las precedentes, que modulan correctivamente el proceder. Según la fijeza de las imágenes desencadenantes, la capacidad apreciativa del sujeto respecto a las imágenes nuevas y la automatización del proceder objetivador, el dibujar se diversifica en correspondencia a la coordinación con que se controla su ejecución en cada caso. (Este razonamiento puede extenderse a cualquier actividad objetivadora).*
>
> *El dibujar se interrumpe por cansancio o por saturación. Resulte como resulte, el dibujo siempre se diferencia de la imagen mental, o porque no coincide con ella o, simplemente, porque se independiza de ella al quedar*

objetivada. A su vez, la imagen mental nunca se confunde con el fenómeno o serie de fenómenos que están en su origen. De este modo, la naturaleza objetual del dibujo patentiza la diferencia entre la configuración gráfica, las imágenes mentales asociadas y el fenómeno referente del que son representaciones internas y, a la vez, establece indisolublemente la relación entre los tres términos. El dibujo, como las demás actividades objetivadoras, desdobla y unifica al hombre en relación a su medio (entendido como marco de su experiencia), en la medida en que las imágenes gráficas se establecen como signos mediadores entre ambos.

FIG. 1

*

Nunca se dibuja lo que se ve, se dibuja lo que se siente, siguiendo el impulso movilizador a la búsqueda de alguna configuración que produzca una imagen que fundamente objetivamente el impulso desencadenante.

La representación se produce cuando la imagen objetivada al dibujar busca recoger, en su figuralidad, la memoria de la visualidad de los objetos.

El dibujo de representación siempre sale al encuentro de la visualidad, produciendo configuraciones en las que se pueden llegar a reconocer las cosas que se ven.

Las convenciones representativas acumuladas históricamente son los hitos que jalonan la conquista de modelos que esquematizan situaciones perceptivas.

Partir de esta observación obliga a entender la acción de dibujar como un proceso de sucesivas aproximaciones en el que, después de cada configuración tentativa (momento activo), motivada por un impulso imaginario, se produce una comprobación crítico-perceptiva que lleva a una subsiguiente actividad correctora, que produce otra configuración modificada, etc.

En consecuencia, el dibujo no puede dejar de entenderse más que como la superposición sucesiva de configuraciones tentativas en orden a intenciones argumentales que se van modulando en el proceso, en la medida en que la imaginación y la memoria se confrontan a través de las huellas objetivadas.

FIG. 2

Los sintagmas del idioma gráfico son los propios estados sucesivos por los que pasa el dibujo en su evolución prosecutiva, sólo que aparecen superpuestos, aplastados, enmascarando su sintaxis en el espesor de su figuralidad final.

El interés de los esbozos está en que son dibujos de proceso simplificado en los que el impulso motivacional imaginario aparece sin la mediatización de excesivas correcciones, trasladando a la figuralidad esquemas tentativos primarios, cargados de significación intencional. Por su naturaleza, los esbozos reflejan, además, de la intención tentativa, las habilidades gestuales e imaginarias acumuladas por el autor.

Cuando se habla de ideas en relación al dibujo, entendemos que no se está hablando de reflejos de preexistencias modélicas de un mundo inalcanzable por su sublimidad, sino, más bien, de aquellos momentos en los que el actor que dibuja alcanza estados de equilibrio entre la configuración alcanzada, después de sucesivas tentativas configuradoras, y la propia inquietud que originó el impulso imaginario inicial, con los requisitos visualistas específicos que estuvieran incluidos en el impulso desencadenante.
En este sentido, el esbozo es algo así como un dibujo de proceso abreviado en el que se busca un esquema organizativo gráfico básico y global que equilibre, con el menor esfuerzo tentativo, el impulso imaginario inicial, sin agotar el potencial argumental que un proceso posterior, más extenso y pausado, pueda llegar a modular interactivamente a lo largo de la ejecución.

Entendemos por esbozo el esquema tentativo menos elaborado capaz de proponer una estructura configural germinal que, al tiempo que sale eficazmente al encuentro de la objetividad, produce la más intensa estimulación prosecutiva posible.

FIG. 3

*

Las modalidades comunicativas.

La discusión acerca de las modalidades es central para poder sentar las bases de cualquier poética, ya que tratan de categorizar diferencialmente las formas de manifestación intencional predominantes en cada medio idiomático.

En general se han distinguido como modalidades, la expresión, la representación y la interpretación o, dicho de otro modo, la modalidad declarativa o presentativa, la modalidad descriptiva y la modalidad explicativa. Nosotros comenzamos, hace tiempo, a utilizar estas modalidades como campos radicales en los que resultaba fácil encuadrar la didáctica del dibujo.

Los trabajos clásicos, ya aludidos, de Gombrich y Goodman se centran en la modalidad representativa para distinguir, a partir de ella y alrededor de las categorías del parecido y la verosimilitud, la propia naturaleza lingüística de la plástica pictórica. En particular nos han parecido especialmente interesantes las distinciones que hace Goodman frente a las modalidades de la expresión y de la representación, aunque este autor enfoca las modalidades prioritariamente desde su competencia comunicativa. (11).

- Respecto a la representación dice: "Un cuadro que represente algo, lo describe y, al referirse a él, lo denota"... "Nada se ve inocentemente. El ojo (y el acto de mirar) selecciona, rechaza, organiza, asocia, clasifica, analiza, construye"..."en el producto acabado no puede distinguirse lo captado de lo operado"... "Al representar un objeto, lo que hacemos no es copiar una interpretación de él, sino que la consumamos (la realizamos)"... "Las representaciones funcionan de modo igual que las descripciones"... "Para que un cuadro sea representativo tiene que funcionar como un símbolo gráfico. Tiene que funcionar en un sistema tal que lo que denote dependa enteramente de las propiedades gráficas del símbolo".

- Respecto a la expresión dice: "La representación se dice de objetos o situaciones, mientras que la expresión se dice de sentimientos u otras propiedades"... "La expresión es en cierto modo un problema de afirmación"... "Lo expresado es metafóricamente representado"..."la expresión pertenece al símbolo"... "Las propiedades expresadas son, además de metafóricamente poseídas, referidas, exhibidas, mostradas"...
"La representación y la descripción son denotativas, mientras que la ejemplificación y la expresión van en la dirección contraria, son presentativas" (12).

*

Desde un plano estrictamente antropológico, la expresión es identificable con la manifestación directa de la vitalidad. Es el ademán, el grito, el gesto... En el nivel más bajo del autocontrol

esta modalidad supone la experimentación de la espontaneidad. En niveles medios, supone la exploración de las propias posibilidades de manifestación vital. En un nivel elevado de autocontrol supone el ensayo de la inefabilidad manifestativa.
Se entiende por representación cualquier tentativa de descripción en tanto que ensayo de comunicación. Es la imitación, la argumentación, la oración predicativa... La representación es denotativa en el marco de un entorno natural y cultural, que son esquemas de las maneras colectivas de objetivar las experiencia de la realidad. Los niveles de representación (descripción) se relacionan con el autocontrol de esos modelos y del lenguaje, en tanto que instrumento de mediación cognoscitiva y comunicativa. Las esquematizaciones básicas de la representación, en sus distintos grados, se corresponden con los modos dialógicos de la objetivación que fundan y sostienen las reglas organizativas de la percepción.

La transmisión cultural se apoya en la reproducción de representaciones y, el aprendizaje, en la adquisición de los esquemas fundamentales y en su posterior modificación, hasta haberlos ajustado a la habilidad comunicativa personal.

La modalidad explicativa se identifica como interpretación de la representación. Es el juicio de valor. La interpretación es la explicación de la reflexión comprensiva acerca de una objetivación. Su objeto es la contextualización del pensamiento-acción y, en consecuencia, se ocupa de aclarar el significado de la representación y la interconexión de los distintos niveles representativos. No puede haber interpretación más que de la representación.

Entendemos la interpretación, en su grado más bajo, como la manifestación del agrado o desagrado de una representación. En un grado más alto, como la explicación de la representación desde el punto de vista de su génesis y condicionantes de valor.
Cuando la interpretación cobra forma expresa se transforma en representación de un determinado nivel. Cuando la interpretación cobra forma expresa sintética, su representación manifiesta la expresión poética de lo inefable (13).

*

En el ámbito del dibujo la expresión, como manifestación espontánea, supone el trazo, el gesto directamente ejecutado sobre el soporte. Trazo inevitable, sólo gobernado por la compulsión activa a la búsqueda de la sorpresa del resultado. Este tipo de manifestación, insostenible a partir de que la visualidad se empieza a imponer al individuo como referencia razonable, y sólo se puede ejecutar, como ejercicio altamente sofisticado, a partir de la negatividad, del rechazo de las evocaciones aparienciales.

En este mismo ámbito, la representación supone la descripción comunicable de elementos significados en el ambiente. La representación, como vimos en Goodman, se basa en la denotación, que sólo es posible en el seno de un conjunto de convenciones que permiten a la representación funcionar como un símbolo gráfico, en un sistema en el que la propia denotación adquiere sentido referencial.

En la representación, el dibujo es normado, gobernado por las convenciones admitidas como formas de objetivación, a la búsqueda del reconocimiento de los elementos representados.
Este tipo de manifestación se basa en la corrección, y se diferencia en función de la advertencia de los diferentes niveles de emotividad, de exactitud normativa, o de transgresión ponderada, perseguidos al representar. En el extremo más bajo de esta modalidad también está el garabato. En los más altos se encuentran los realismos históricos y los productos de la siguiente modalidad.

En la modalidad interpretativa se busca el diálogo, la respuesta dirigida a algún producto concreto entendido como estímulo. Es el dibujo reflexivo, la traducción gráfica, la réplica gráfica con intenciones polémicas. Este tipo de manifestación se basa en la transgresión de las normas representativas, en la selección y la intensificación de los rasgos o esquemas.

*

Cabe ahora introducir aquí una matización respecto a la modalidad representativa. Habíamos indicado que representar es describir objetos o situaciones mediante símbolos que acaban fundando la donotación que la representación consuma. Ahora bien, cuando se trata de objetos inermes, manipulables sin que se modifique su corporeidad, a la experiencia visual, que es el fundamento de la comprensión distante de lo representado, se le añade la experiencia manual, que es el fundamento de la comprensión operativa de los usos inmediatos que podemos dar a los objetos en la realidad.
La representación de estos objetos puede llegar a especializarse como descripción estricta de sus propiedades, como donotación de sus denotaba prácticos.
Esta dimensión manipulativa se concreta en la geometría y en las propiedades métricas proporcionales de las cosas, y llega a desarrollarse en sistemas descriptivos perfectamente codificados. Cuando las propiedades manipulativas de las cosas se insertan en la experiencia comprensiva visual, se organiza la geometría descriptiva y su correlato, la representación técnica.
FIG. 4

Las modalidades comunicativas genéricas examinadas nunca se producen estrictamente separadas en procesos de una cierta madurez, ya que toda comunicación tiene una motivación intencional con componentes expresivos, descriptivos donativos y enjuiciativos.

*

El Dibujar y el dibujo.
La naturaleza del dibujo, y la propia dinámica de dibujar, acaban dependiendo de la intensidad diferencial de los impulsos movilizadores, de su nitidez mnemónica, de la organización configurativa anticipada y, por supuesto, de la conciencia de la dificultad transcriptiva que se tenga en cada caso. Para proseguir en este discurso se hace imprescindible ahora un primer acercamiento analítico fenomenológico que prepare el paso al entendimiento del significado del dibujo.

> *La modalidad expresiva se basa en el trazo, en la huella del movimiento contra el soporte. Es la mera gestualidad que acaba dependiendo objetivamente de la energía y amplitud del trazo, del material mediador (la técnica empleada) y de la entidad superficial del soporte donde se marca la huella.*
>
> *En el caso de que el soporte sea suficientemente grande en relación a la huella, el gesto grafiado flota, adquiriendo la apariencia de una tentativa objetual. Cuando el tamaño del soporte es equivalente al de la huella, el soporte es el que adquiere la entidad fundamental de encuadre, que acaba siendo descompuesto y pautado por la gestualidad.*
> *En el primer caso el gesto es carencial, mera huella, incapaz de suscitar ninguna reacción imaginaria. Estos gestos tienen, en el mejor de los casos, vocación descriptiva si no son simple aleatoriedad.*

FIG. 5

> *En el segundo caso, el soporte adquiere la entidad de un cosmos, el universo específico del dibujo, que cobra significado en razón a las rupturas zonales impuestas por trazos de gestualidad.*

FIG. 6

Cuando los trazos llegan o sobrepasan los bordes del soporte, la zonalidad se adueña completamente del sentido del conjunto, provocando que se proyecten sobre él toda clase de analogías metafóricas totalizadoras, relacionadas con la geometría del cuadro.

Hay una extensa literatura acerca de la significación proyectiva de las diversas zonas en que se puede dividir un soporte a partir de la geometría de sus proporciones y discontinuidades. (14)

FIG. 7

Significado el cuadro como universo zonal, la gestualidad del trazo recibe, a su vez, la proyección de su sentido movimental, matizado por su intensidad y contundencia en relación a su ubicación en el marco ya semantizado. Cuando se llega a hacer patente en la acción de dibujar este sentido entitativo totalizado, se hacen posibles las experiencias más emotivas y las más contemplativas (las más geométricamente geométricas).

FIG. 8

Una vez conquistado el cuadro como universo simbólico vacío dispuesto a recibir cualquier acción movimental, su presencia geométrica se hace inevitable.
El sentido de trazos y figuras en el interior de un marco semantizado es considerado analíticamente por primera vez en "Punto y línea frente al plano" de Kankinsky. (15)

*

La representación descriptiva aparece cuando los gestos gráficos se concatenan organizando configuraciones en las que se pueden reconocer las cosas que se ven. Concatenación quiere decir articulación, ponderación, sistematización en la que los gestos aparecen vinculados.
La característica esencial de la representación de los objetos es, por tanto, la relación recíproca de los gestos o, dicho de otro modo, la estructura figural que sostiene la organización recíproca de las cosas.

Ahora bien, la llamada estructura figural, que es la clave organizadora de la representación de los objetos, tiene naturaleza esquemática y evoluciona genéticamente en razón a la intencionalidad evocadora y a la propia habilidad gráfica del que dibuja. La estructura figural es el armazón gráfico del dibujo que, por un lado, provoca la acción y, por otro, dirige las comprobaciones consiguientes.

El esbozo es esta estructura figural en tanto que tentativa representativa.

En razón a la naturaleza esquemática de esta estructura, cabe considerar en ella un componente activo o procesal y otro formal o comprobatorio.
El componente activo de estos esquemas es incodificable ya que depende de la emotividad, de la técnica que se emplee, de la movilidad (que depende de la postura y la relación con el soporte) y de la anticipación intencional del dibujante (que, a su vez, depende de la habilidad, la cultura y los logros conseguidos). Este componente, por su naturaleza activa, es el que siempre es un invento y resulta insistematizable.
El componente formal, por su naturaleza comprobatoria, sin embargo, siempre es descriptible y, por tanto, prescriptible e, incluso, codificable.

FIG. 9

El componente activo de la estructura figural representativa es el fondo lírico del lenguaje gráfico y, por esta razón, sólo aparece en los tratados o métodos de dibujar como conjunto de indicaciones heurísticas, provocadoras de la actuación gráfica. (Nicolaides. Leonardo ...) (16).
El componente formal, que es el fondo apariencial o descriptivo del lenguaje gráfico, ha sido más o menos rigurosamente codificado históricamente en función de las entidades a describir. En los tratados y métodos de dibujo, los componentes formales se describen como convenciones geométricas asociadas a la experiencia del trato manipulativo y visual de los objetos y seres describibles.

FIG. 10

La codificación de la estructura figural de los seres ha dado lugar a los tratados de proporciones, menos rigurosos, siempre asociados a mitos numéricos (proporcionales).

FIG. 11

*

La representación descriptiva del ambiente aparece cuando la representación de los objetos se organiza en unidad con la entidad presencial, cósmica, del cuadro, entendido como encuadre de la escena que se describe. En clave visual, esta representación se articula cuando se intentan describir objetos ubicados, expuestos a la claridad o a la luz.

En este caso el cuadro-encuadre es una limitación sobrepasada por la escena a representar, por lo que la naturaleza zonal del cuadro descompuesto - o por la formalidad de la convención espacial, o por la luz - entra en diálogo sistemático con la estructura figural de gestos concatenados que reproducen objetos.
Este tipo de representación exige sofisticadas anticipaciones y concatenadas acciones, comprobaciones y correcciones, ya que implica manipular varios planos de atención superpuestos.

*

Evitando por ahora la jerarquización, cabe diferenciar las siguientes componentes de atención:
Por un lado está la distribución presentativa, que viene a ser la organización zonal del marco en razón a la narración escénica que se quiere representar. Esta atención es la más arcaica históricamente y ha dado lugar a rígidas convenciones distributivas simbólicas.

FIG. 12

Por otro lado está la disposición ambiental, que viene a ser la organización proporcional del marco en razón a la unidad espacial de la escena que se quiere representar. La disposición ambiental supone, más que una zonificación, una estructuración geométrica de familias de líneas paralelas o convergentes, que trasmutan el marco zonificado en encuadre simbólicamente especializado. Esta atención se convencionaliza con la invención de la perspectiva visual y llega a tener tal prestigio que se identifica con la estructura de la visión ambiental natural. Gombrich (17) sostiene la convicción de que la perspectiva visual es más que una convención, aunque Goodman (18) disiente subrayando la artificialidad imposible de la mirada inocente y antifisiológica, en la que se funda la perspectiva visual.

FIG. 13

Una tercera componente atencional la constituye la organización de los oscuros (el claro-oscuro) que viene a ser la distribución, otra vez zonal, de las áreas de insistencia del trazo. La ejecución del oscuro supone en el dibujo la advertencia de la masa y de la sombra y, en consecuencia, de los bordes como fronteras, como límites por contraste.

El claroscuro acerca la representación a la modalidad expresiva cuando se adueña del cuadro, o porque se utiliza como descarga emotiva que desencadena la acción y prefigura el resultado, o porque se emplea como esquema que zonifica y distribuye las áreas de atención, definiendo el cuadro como encuadre.

FIG. 14

La cuarta componente atencional está constituida por los objetos y entes que pueden aparecer implicados en la representación ambiental, en tanto que elementos reconocibles.

FIG. 15

De la representación objetual ya hemos hablado, aunque conviene remarcar aquí que la estructura figural y sus componentes pueden llegar a tratarse zonal, espacial o masivamente, por analogía con los procedimientos activos que se desarrollan a partir de las atenciones envueltas en la representación ambiental.

*

El claroscuro, los objetos, la zonalidad y la ambientalidad, en cuanto que componentes sistemáticos de la representación espacializada, siempre se refuerzan y contraponen en consecuencia a como hayan sido advertidos y tratados al dibujar.

Dice Goodman: "Para que un dibujo sea representativo tiene que funcionar como un símbolo gráfico. Tiene que funcionar en un sistema tal que lo que quede denotado dependa solamente de las propiedades gráficas (atencionales) del símbolo". (19)

Todos los métodos de dibujo que se han ido produciendo en el tiempo son colecciones de indicaciones heurísticas de los mejores órdenes de atención y operación para lograr la coherencia sistemática del resultado. Y en todos hay, implícito o explícito, un método óptimo para, por aproximaciones sucesivas (correcciones), experimentar y asentar el proceder más ajustado a las expectativas de cada maestro en cada época.

*

Retomando lo anotado a propósito de la dinámica del dibujar, podemos decir que representar ambientalmente supone partir de una motivación imaginaria, ensayar tentativas organizadoras y superponer configuraciones concretas, desencadenadas por la atención diferencial, de manera que los rasgos producidos en relación con cada advertencia atenta se modifiquen y mediaticen correctivamente, hasta lograr la coherencia sistemática precisa para satisfacer el impulso imaginario desencadenante, modificado a lo largo del proceso por la metaforicidad estructural que acaba adecuándose al medio social al que se dirige la representación.

*

El salto sucesivo de planos de advertencia, en el proceso gráfico, estructura la distinción figura-fondo que viene a conceptualizar el modo en que se subordinan las comprobaciones en el acto del dibujo.

FIG. 16

En el proceso de insistencias atentas sucesivas, que es el proceder gráfico, hay partes que se marginan y acaban pasando inadvertidas. Estas partes constituyen el contenido residual del dibujo, lo irresuelto. El tratamiento de lo residual es el fundamento de la maestría. Su advertencia es la clave de la interpretación (19).

*

La interpretación gráfica aparece cuando el dibujo intenta explicitar la reflexión comprensiva de una producción entendida como representación.

En el grafismo se habla ya de interpretación cuando se argumenta que no hay representación inocente, en la medida en que la representación siempre es un invento selectivo de rasgos que describen cualidades seleccionadas de los referentes.

Pero cabe hablar de un dibujo en diálogo con los artificios o con otros dibujos. Del dibujo que explícita la visión analítica de un determinado objeto o de otro dibujo, o del dibujo que responde a la comprensión del planteamiento de otro dibujo.

Desde este punto de vista la interpretación gráfica es el dibujo selectivo que discierne componentes modales de una representación de partida.

En la medida en que la interpretación se ocupa de contextualizar el objeto a interpretar, la interpretación gráfica siempre trata de desvelar el contexto procesativo-técnico en que el grafismo de referencia parece haber tenido lugar. La interpretación es, por tanto, patentización radicalizada de las esquematizaciones que se adivinan como referencias organizativas, evidentes u ocultas, de la representación.

El proceso gráfico interpretativo más exitoso ha sido la abstracción, que, a partir de la negación de la aparencialidad (el "realismo"), ha sido capaz de explorar por separado cada uno de los componentes modales significativos del dibujo: la gestualidad, la zonalidad, la densidad gravitacional del claroscuro y el color, la estructuración geométrica del cuadro y los entes gráficos y el orden conceptualizado del proceso.

FIG. 17

Interpretar es caricaturizar, radicalizar una componente, o aislarla y explorar su dinámica simbólica, o sustraer entidades, o reordenar las estructuras gráficas en un orden provocador manteniendo, en todo caso, la atención en el cuadro, revestido del sentido cósmico descrito al hablar de la expresión.

La interpretación es la actividad movilizadora de los cambios de estilo, la modalidad que hace posible la autorreflexión y, en el extremo, la modalidad que, vinculada a la expresión, patentiza el dibujo en el ámbito de su significación lingüística propia, marginando la descriptividad visualista y abriendo el dibujo a cualquier proyección significativa concomitante con su configuralidad.

*

Lo que se transmite al dibujar.

Interesa examinar ahora lo que transmiten los dibujos. Sin embargo conviene advertir que para esta reflexión partimos del dibujar maduro, del dibujar de los dibujantes que saben que en el dibujo se sale al encuentro del resultado, cumpliendo el requisito que los poetas imponen a los genuinos poemas.

Dice Valery: "La caza poética es una caza mágica. Al bosque encantado del lenguaje (en nuestro caso, de las imágenes figurales) los poetas van expresamente a perderse, a embriagarse de extravío buscando las encrucijadas del significado, los ecos imprevistos, los encuentros extraños, no temen ni los rodeos, ni las sorpresas, ni las

tinieblas. Pero en el momento que el poeta se excita yendo a la caza de la "verdad", siguiendo una vía única y continua en la que cada elemento sea el único que debe de tomar para no perder ni la pista ni la victoria del camino recorrido, se expone a no capturar por último más que su sombra". (21)

Para organizar nuestra reflexión suponemos, por tanto, que nos referimos a dibujos colmados de aventura, abiertos a los encuentros en el bosque encantado de las imágenes insospechadas que ha alcanzado, sin forzamientos ni prejuicios, el proceso natural, en cierto modo insoslayable, de dibujar. Para caracterizar esta condición, Valery dice que la obra poética siempre es un trabajo que no puede reducirse a operaciones de un pensamiento rígido director, sino que depende de una multitud de accidentes que introducen en el orden de su producción condiciones imprevistas, que concurren a hacerla inconcebible, si no se advierte y admite el camino que conduce de lo arbitrario a la necesidad, del desorden confuso de la instancia, al orden de la obra realizada.
"Un poeta", según Valery, "vive en la intimidad de su arbitrariedad y en la espera activa de su necesidad"... "A la espera de una respuesta precisa a una pregunta esencialmente incompleta: desea y procura el efecto que producirá en él aquello que de él puede nacer". (22)

Recordando las características que hemos ido descubriendo en los apartados anteriores, vemos el dibujar como un hacer con gestos que acaba produciendo configuraciones que concretan las organizaciones tanteadas y superpuestas al dibujar.
El arranque del dibujo siempre es un impulso imaginario movimental y configural, confuso, aun en el caso de la representación de un referente concreto. Este impulso, que inevitablemente se transforma a lo largo del proceso, acota el primer sentido intencional de la obra, tiñendo el proceso posterior de una intención modal, de una jerarquía atencional y de una actitud que puede ser afirmativa (declarativa), puramente aleatoria, explorativa (empírica), o cabalmente negativa (evitativa).

El impulso activo desencadena la acción tentativa en pos de las componentes atencionales previstas y las imprevistas que van apareciendo en el trabajo. El orden tentativo puede ser cualquiera, pero cuando el soporte de la acción cobra su sentido de encuadre, el carácter totalizador de este componente se adueña de una parte fundamental del significado de la obra en ciernes. Cuando esto ocurre se debilita el sentido visual del ejercicio gráfico y la presencia geométrica y proporcional del marco zonificado, transmutada en cosmos, dirige y refiere las comprobaciones de las demás atenciones involucradas. Se haga lo que haga al dibujar, el dibujo acaba presentando un mundo, una ordenación encuadrada de gestos controlados o libres.

Cuando se persigue la representación de objetos, pasa algo parecido, en la medida en que la estructura gráfica que los articula como denotaciones simbólicas, también adquiere el significado de una configuración organizada.
FIG. 18

Hemos visto que, desencadenada la acción, el dibujar es una sucesión de elaboraciones tentativas que se superponen modificándose correctivamente unas a otras. Cada secuencia activa, en función de la atención, la modalidad y la actitud de arranque, conforma un dibujo tentativo que luego es contrastado con la imagen arbitrariamente evolucionada al dibujar, a partir de la imagen o imágenes desencadenantes. Realizados una serie de tanteos, el dibujo comienza a adquirir una cierta estabilidad organizativa insospechada, de manera que la acción sucesiva de dibujar acaba cobrando el sentido de una insistencia, desde distintos modos y atenciones, sobre una configuración prefigurada y en la medida que va prefigurándose.

Cada aproximación prosecutiva es una insistencia reforzadora o correctora sobre la configuración de base, un ensayo por acomodar entre sí las atenciones sucesivas de una presencia gráfica, universalizada por su propia configuralidad. Podemos decir que el dibujar es tantear y superponer resonancias modales y atencionales en el interior de una configuración que se concreta en la medida que las resonancias se sistematizan.

Dibujar es como decir muchas veces el mismo argumento, superponiendo las frases sucesivas en el mismo marco presencial, de manera que todas digan algo con sentido de la única cosa de la que se argumenta.

El dibujo, como todo hacer, arranca de un impulso activo vinculado al sentimiento, a la imaginación configural y a la postura reactiva cultural. Pero el dibujo sólo puede realizar configuraciones marcadas en un soporte, impresiones de trazos sistematizados en un encuadre. Aún en el caso de la representación, en la que lo dibujado se remite a un referente, el dibujo sólo cuenta para su virtualidad con la distribución de sus trazos estructurados y concatenados en el papel.

Un dibujo es, sobre todo, una distribución organizada de huellas, un universo de gestos que transmiten su impronta expresiva en una distribución zonal peculiar, que en el caso de la representación, además, permite reconocer situaciones, seres y objetos, reforzados en su simbolismo por el título que enmarca su significado.

En general los dibujos son entendidos en primera aproximación a partir de los gestos o las escenas representadas, pero luego, en la contemplación comprensiva, desvelan, poco a poco, por un lado, su naturaleza configural cósmica y, por otro, su contenido exploratorio y arbitrario, tentativo y correctivo, geológicamente superpuesto en el papel.

Los dibujos muestran mundos descubiertos en el propio dibujar, mundos estáticos en equilibrio configural, parecidos o alejados de otros mundos configurales. En ocasiones estos mundos proponen presencias inusitadas que se contraponen a las habituales en una cultura y fundan nuevas formas y sentidos de actuación y de atención en el hacer.
FIG. 19

La arquitectura del dibujar y del dibujo
Eugenio Trías en un trabajo reciente (23), reflexiona sobre la emergencia y entidad de las fronteras, en un discurso en el que se aproxima a la acotación del concepto de límite, al tiempo que clasifica y caracteriza las artes en relación a esta acotación.
Creemos que este trabajo es de suma importancia para nuestra inquietud, ya que discierne con nitidez una enorme cantidad de observaciones emergentes en nuestro trabajo de arquitectos que dibujan y enseñan a dibujar y a proyectar.

Sin pretender ir más allá de la recomendación de conocer este libro, nos interesa, sin embargo, recurrir a algunas de sus anotaciones para trasladar a nuestro discurso el nexo estructural entre arquitectura y dibujo que en el trabajo de Trías resulta evidente.
Acotado el límite como "la condición y el presupuesto mismo de la proyección del mundo, del símbolo, distingue unas artes que llama

fronterizas de otras que presentan como subsidiarias de las primeras. Las fronterizas son la arquitectura y la música. La pintura (el dibujo) se presenta como subsidiaria de la arquitectura.
-... "La arquitectura y la música se despliegan en el límite y desde él hacen posible que el mundo se muestre como es, como un ámbito susceptible de ser habitado"...
..."La pintura revela la presencia del habitante del mundo dándole figura y representación"...
..."La arquitectura da forma al ambiente que hace posible la experiencia del movimiento" (la amplitud)... "La música es nodriza del logos"... "La arquitectura y la música intentan dar forma a la materia del cerco"... "Ambas preparan un habitat a la figuración icónica y a la significación poética y conceptual"...
"La arquitectura es el apriori fronterizo de toda voluntad configuradora icónica".

Como hemos visto repetidamente, el dibujar es un proceso de distribución tentativa de huellas de rasgos gestuales que acaban produciendo una configuración global con sentido simbólico. Las huellas siempre son lineales o superficiales y, en su implantación, van marcando los trazos liminares que constituyen la configuración. También hemos visto que cuando el marco se hace patente, se constituye en encuadre zonal estructurador del sentido de la totalidad, en razón a los trazos que soportan y refuerzan esta atención.
Visto así, un dibujo es una distribución de perfiles fronterizos, jerarquizados en figuras reconocibles simbólicamente (iconos) y en figuras configuradoras de la totalidad zonal cósmica del cuadro.

Desde esta angulación, y a partir de las reflexiones de Trías, podemos decir que en todo dibujo hay una remisión arquitectónica, en la medida en que el dibujo configura un universo métrico y ambiental en el que los trazos adquieren sentido. La propia iconicidad, gestual u objetual, de ciertos trazos presenta caracteres arquitectónicos, en la medida que definen, delimitando, la estructura figurl que soporta la concatenación de los gestos descriptivos tentativos.

En la dinámica de dibujar, lo arquitectónico se identificaría con la estructura de las tentativas atencionales que en el proceso se exploran y se advierten como referencias englobadoras del sentido configural global del dibujo. Y el dibujar podría describirse como el proceso tentativo de fundar la arquitectoricidad necesaria para que la propia figuralidad que se persigue tenga el sentido que se desea.

Hasta ahora sólo se ha hecho alguna mención tangencial a la aprehensión perceptiva de los dibujos. Si a este propósito nos atenemos a la observación de Paul Klee cuando dice que: "El espectador debe crear con el artista, recreando su proceso"... "La obra de arte es un proceso de formación, nunca un producto"... "El ojo que sigue las huellas en el espacio, que sigue el camino trazado para ellas en la obra, encuentra "aventuras ópticas" suscitadas por el artista, que se aprovecha del poder cinético del ojo mismo". (24), podemos entender todo dibujo como un ámbito receptor de la visión y el sentido, que puede llegar a ser habitado en la medida en que la atención del espectador se instale en su atmósfera configural o recorra sus delimitaciones. Desde esta perspectiva, todo dibujo tiene entidad arquitectónica.
FIG. 20

El dibujo arquitectónico
Argan nos recuerda que en el Renacimiento se instituyó, por encima de las técnicas particulares, la técnica universal del dibujo, como praxis mental de la ideación, principio ideal o teórico que estaba en el origen de las múltiples especies de praxis y, en particular, de la praxis de la arquitectura.
También afirma que todo dibujo es un proyecto porque al dibujar se moviliza la imaginación a la busca de configuraciones anticipadas por el deseo.
Este entendimiento del dibujo coincide con el que se desprende de nuestra reflexión y permite, de forma sencilla, conectarlo con la actividad central del quehacer arquitectónico, la proyectación.

Hemos visto que el dibujar es un proceso configural abierto y genérico, que se especifica modalmente con distintas intenciones y que diferencia la atención en diversas componentes ambientales y figurales. Esta carácterística es la que facilita que, sobre el dibujo, se puedan proyectar distintos intereses significativos, hasta el punto de poder convertir el dibujo en instrumento mediador de cualquier praxis.

También hemos visto que el dibujo, por su carácter organizativo totalizador, participa ya de lo arquitectónico. Nótese que estamos hablando de cualquier dibujar y de cualquier dibujo, ya que estas características son inherentes a la naturaleza del dibujar y del dibujo, por encima de si el dibujo quiere expresar, representar o interpretar desencadenantes producidos por entidades orgánicas, objetuales o arquitectónicas.

Vagnetti nos dice que el dibujo ha sido utilizado por el arquitecto para retener imágenes, para fijar sensaciones o sentimientos, para desarrollar la fantasía, para comprobar recuerdos y, naturalmente, para tantear las componentes dinámicas, estructurales y compositivas de lo que se proyecta (25).

P. Boudon nos dice que, en el quehacer arquitectónico, puede diferenciarse entre el dibujo de concepción y el dibujo de presentación del objeto ya concebido (26). Y con esto separa definitivamente el dibujo del proyectar del dibujo técnico y visualista, cuya función es comunicar propiedades manuales (técnicas) o formales (conceptuales y visuales), "que sólo tienen una función secundaria en relación a un trabajo arquitectónico cuya finalidad no puede entenderse sólo como representación restitutiva de espacios" (de propiedades direccionales objetivadas y espaciales)(27). El dibujo de concepción, por contra, es el dibujo prioritariamente configural, disposicional, sobre el que se pueden proyectar con suma familiaridad imágenes puramente arquitectónicas, "y que nadie tacharía de falta de honradez, bajo el pretexto de que no es evocador (evidente) para el que lo mira, ya que este dibujo tiene más valor de señal (de tanteo configural) en el trabajo conceptivo del arquitecto que de icono del objeto arquitectónico para el espectador" (28)

Cualquier dibujar moviliza atenciones arquitectónicas, aunque la arquitectonicidad del dibujo se hace especialmente patente en la modalidad expresiva, en la representativa ambiental y en la interpretativa configuracional.
FIG. 21

NOTAS

(1) L. Vagnetti. Il linguaggio gráfico dell'Architetto, oggi. Génova, 1965.

(2) La AEEA, en su 27 Workshop. ha propuesto como tema "5 cuestiones sobre la iniciación al proyecto de arquitectura". Este tema ya fue propuesto en la reunión de Praga y puede que se repita en próximos encuentros.

(3) Es G.C. Argan el autor que más ha insistido en esta relación a lo largo de diversos escritos.

(4) J. Seguí. "Consideraciones teóricas acerca de la proyectación y su didáctica básica". Este trabajo ha sido premiado por la AEEA en la última edición de escritos sobre enseñanza de la arquitectura.

(5) J. Ferrater Mora. Diccionario de Filosofía. B. Aires 1975.

(6) L.B. Alberti. Della Pintura ed. Janitschek.
Leonardo da Vinci. Tratado de Pintura. Madrid, 1976

(7) E.G. Gombrich. Art an illusion. New Jersey 1972
N. Goodman. Los lenguajes del Arte. Barcelona 1976
N. Goodman. Maneras de hacer mundos. Madrid 1978
R. Armheim. El pensamiento visual. Buenos Aires 1971
A. Ehrenzweigt. The hidden order of art. Los Angeles, 1967
K. Nicolaides. The natural way to draw. Boston, 1969
G.C. Argan. Proyecto y destino. Caracas, 1969

(8) V. Kandisnsky. Punto y línea frente al plano. Buenos Aires 1969
P. Klee. Pedagogical Sketchbook. London 1968
C. Malevich. Essays on art 1915-1933. N. York 1968
P. Palazuelo. F.G. Garandilla. Escritos de pinturas abstractas 1990.

(9) C. Bousoño. Teoría de la expresión poética . Madrid 1976
P. Valery. Teoría poética y estética. Madrid 1990
P. Pessoa. "Páginas íntimas" en Teoría poética. Madrid 1992

(10) Carlos Montes. Representación y Análisis Formal. Valladolid 1992.

(11) N. Goodman op.cit. En la introducción se aclara el interés lingüístico del autor extendido a todas las artes.

(12) N. Goodman op. cit. Capítulo I. La realidad recreada.

(13) Es muy interesante a este respecto la reflexión de Palazuelo recogida en el opúsculo titulado "Escrito de pintura abstracta".

(14) Los test proyectivos se desarrollan a partir de la advertencia de estas proyecciones. Nosotros estudiamos en profundidad los trabajos de Rorschach y de Wartegg en un artículo titulado "Relación entre el Rochschach, Wartegg y la expresión artística" en Ordenadores en el arte. Madrid 1969.

(15) V. Kandisnsky op. cit. A este libro y su significado se refiere Bernice Rose en su artículo "Une perspective du dessin, aujourd'hui". En le Dessin. París 1979.

(16) Nicolaides. op. cit. La intención de este autor queda patente en su introducción.

(17) E.G. Gombrich. op. cit.

(18) N. Goodman op. cit. referencia en el apartado titulado "La invención".

(19) N. Goodman op. cit. referencia en capítulo I apartado 9 "Depicción y descripción".

(20) Sobre este tema Pedro Burgaleta ha desarrollado una tesis doctoral titulado "Residua - el valor de lo marginal" que ha sido leída en julio de 1993.

(21) P. Valery. op.cit. Estas notas están tomadas del capítulo titulado "Discurso sobre la estética".

(22) P. Valery. op. cit. pag. 62

(23) E. Trías. "La lógica del límite". Barcelona 1991

(24) P. Klee. "Opinions on creation" en Paul Klee. N. York 1941

(25) L. Vagnetti. op. cit.

(26) P. Boudon. "L'Echele du Scheme" en Imágenes et imaginaires d'architecture. París 1974.

(27) P. Boudon. op. cit.

(28) P. Boudon. op. cit. Esta visión de Boudon fue desarrollada en el escrito presentado por mí en el congreso de Expresión Gráfica de Sevilla.

FIGURAS

Fig. 1 Dibujos de Joaquín Planell

Fig. 2 Proceso abreviado realizado por un alumno. Grupo J.J. Torrenova y A. Martínez.

Fig. 3 Esbozos realizados en Análisis I. Grupo de A. Martínez y J.J. Torrenova.

Fig. 4 Dibujos realizados en las asignaturas "Dibujo Técnico" y "Geometría Descriptiva". Grupos de Javier Ortega y Pilar y Chías.

Fig. 5 Dibujos realizados en Análisis I. Grupo de J.I. González Pérez.

Fig. 6 Dibujos de Javier Seguí, y de un alumno del grupo de J.I. González Pérez.

Fig. 7 Dibujos de Javier Seguí

Fig. 8 Dibujos de Javier Seguí

Fig. 9 Dibujos de alumnos. Grupo J.J. Torrenova y A. Martínez

Fig. 10 Dibujos de Agustín de Celis

Fig. 11 Dibujos 1 y 3 realizados en análisis I. dibujo 2 de Javier Seguí.

Fig. 12 Dibujos de Análisis II sobre obras clásicas

Fig. 13 Análisis perspectivos realizados en Análisis II. Grupo S. Martínez.

Fig. 14 Dibujos de alumnos. Grupo de J.J. Torrenova y A. Martínez

Fig. 15 Dibujos de Análisis I. Grupo J.J. Torrenova y A. Martínez.

Fig. 16 Dibujos de Análisis I. Grupo J.J. Torrenova y A. Martínez.

Fig. 17 Dibujos de Análisis II. Grupos J. Seguí y M. Luxán.

Fig. 18 Dibujos de Análisis I. Grupo J.J. Torrenova y A. Martínez

Fig. 19 Dibujos de J. Seguí y J. Planell.

Fig. 20 Dibujos de J. Seguí.

Fig. 21 Dibujos de un proyecto. J. Seguí.

EL DIBUJO, LUGAR DE LA MEMORIA.
(1996)

Pienso que a estas reuniones hay que traer sugerencias, reflexiones cortas, desencadenantes imaginarios para relacionarse con otros especialistas y, quizás, dar pie a investigaciones conjuntas.

Mi comunicación, que se inscribe en un trabajo continuado sobra la naturaleza del dibujo y del proyecto arquitectónicos, es una sugerencia, una llamada de atención sobre un saber histórico vinculado a nuestras preocupaciones, conocido como el arte de la memoria.

*

Hace algunos años, en un curso de doctorado dedicado a estudiar la imaginación formal, el profesor Gómez de Liaño, autor entre otras obras del libro titulado "El Idioma de la Imaginación",[1] nos introdujo en el campo de las llamadas artes de la memoria vinculándolas con la arquitectura y la imaginación arquitectónica en cuanto que arte y vivencia de la figuración.

La sugerencia era muy interesante y el tema apasionante. Con posterioridad pudimos familiarizarnos más con la cuestión, sobre todo, a partir del libro de Frances Yates ·"El arte de la memoria"[2] y el de Rene Taylor "El arte de la memoria en el nuevo mundo"[3] y pudimos pensar que no debería de resultar difícil conectar estos tradicionales conocimientos, relacionados con la Retórica clásica, con el dibujo, entendido como poética figural.

Este congreso me ha brindado la ocasión de intentar la conexión, después de haber investigado sobre la poética del dibujo y de estudiar a dos especialistas concretos, el psicofisiólogo Young J.Z.[4] y el psicólogo del conocimiento J.A. Marina[5] autores respectivos de un trabajo sobre el funcionamiento del cerebro y de un trabajo teórico sobre la dinámica de la inteligencia.

Es Cicerón, en su "De oratore", quien nos cuenta como se produjo el invento del arte de la memoria a cargo del poeta griego Simonides de Ceos. Al parecer Simonides asistió a un banquete de bodas en Tesalia, donde recitó un panegírico. A continuación se produjo el hundimiento de la cubierta del edificio y, en consecuencia, la muerte de todos los asistentes, a excepción de Simonides que había salido de la sala en el momento preciso (la historia es más anecdótica y más larga). El invento se produjo cuando, ante la dificultad de identificar a los cadáveres, Simonides resolvió la situación rememorando los lugares diferenciales determinados por la configuración de la sala y el mobiliario y fue capaz de encuadrar en ellos los rostros de los asistentes, a partir de sus fisionomías y sus gestos. Según Cicerón, Simonides infirió que las personas que quieran adiestrar la memoria tienen que escoger lugares y, luego, formar imágenes mentales de las cosas que quieran recordar. A continuación deben de situar las imágenes en los lugares, de manera que el orden de los lugares conserve el orden de las cosas, y las imágenes de las cosas denoten las cosas mismas. Según Cicerón, la habilidad esencial de este sistema memorativo es el adecuado uso de Loci (lugares) e Imagines (imágenes).

[1] I. Gómez de Liaño.- El Idioma de la Imaginación. Taurus, Madrid. 1982.

[2] F.A. Yates.- El Arte de la Memoria. Taurus, Madrid, 1974.

[3] R. Taylor.- El Arte de la Memoria en el Nuevo Mundo. Swan, Madrid, 1987.

[4] J.Z. Young.- Filosofía y Cerebro. Sirmio, Madrid, 1993.

[5] J.A. Marina.- Teoría de la Inteligencia Creadora. Anagrama, Madrid, 1993.

El arte de la memoria así fundado ha sido tratado por muchos autores posteriores a Cicerón con diferentes matices y propósitos, entre los que cabe citar a Quintiliano ("Institutio Oratoria"), la obra anónima "Retórica ad Herennium", a San Alberto Magno, a Santo Tomás, a Raimundo Lulio ("Ars Magna"), a Pedro de Ravena ("Phoenix sive artificiosa memoria"), a Romberch ("Congestorium artificiose momoriae"), a Giordano Bruno ("Sobre la composición de imágenes, figuras e ideas con vistas a todo género de invención, disposición y memoria"), a Fray Diego Valades ("Rhetorica Chistiana") etc.

Estos autores son los fundamentos en que se basan los autores citados como referencias de esta comunicación.

Quintiliano ("Institutio oratoria") puntualiza que para una buena memorización el primer paso consiste en imprimir en la memoria una sucesión de loci o lugares. Para esta primera institución, recomienda el uso de un edificio familiar espacioso, pero no excesivamente grande y con una iluminación idónea. Luego, el memorador recorrerá imaginariamente su edificio, depositando en él objetos (imágenes de objetos), de forma que sean memorables (cuanto más patéticas más memorables) y correspondan al asunto que se desea desarrollar en el curso de la alocución. Con esta preparación, la guía del discurso pasa a ser el recorrido imaginario así preparado.

Pedro de Rávena, no introduce novedades respecto a Quintiliano, pero recomienda utilizar como lugares de referencia las iglesias. Romberch, por su parte, recomienda el uso de un locus mnemonico que define como un cubo estrictamente porpocionado y el uso de la ciudad como lugar jerarquizado fácil de recordar.

En el otro libro clásico, la Rhetorica ad Herennium, el anónimo autor distingue dos clases de memoria: la natural, inserta en la mente de cada cual, nacida con la facultad de pensar, y la artificial, que requiere adiestramiento y se basa en el buen manejo de "lugares" e "imágenes".

Gómez de Liaño, partiendo de las mismas referencias que F. Yates y R. Taylor, extiende mucho más los antecedentes de las artes de la memoria y los vincula, desde el inicio, con ciertos trazados geométricos que siempre han sido utilizados como símbolos universales. Acaba diferenciando un Ars Rotunda y un Ars Cudrata segun se utilicen como locus mnemonicos figuras construidas en el interior descompuesto de círculos o de cuadrados. El empleo de figuras trazadas (dibujadas) como referentes de localización de imágenes o símbolos diversos (letras, signos, etc.), es la base de los tratados de Raimundo Lullio y Giordano Bruno.

Resumiendo lo anterior, podemos decir que la "memoria artificial" es un descubrimiento clásico que se fundamenta en la elaboración activa (con un decidido propósito de recordación) de un sistema de lugares artificiales, cuidadosamente configurados, en los que se ubican símbolos o figuras (imágenes) de alto contenido patético o lógico asociativo, de manera que el conjunto se constituya en guía (en esquema escueto) de aquello que se quiere recordar y que previamente se ha vinculado al sistema de lugares e imágenes elaborado.[6]

[6] I. Gómez de Liaño.- Op. cit.

Las artes de la memoria se desarrollan en función de los diversos esquemas configurales e imaginarios que cada autor proclama como idóneos para sus fines en el seno de su cultura.

Lo curioso de las artes de la memoria es que, con diversas referencias filosóficas, vinculan la capacidad voluntaria de recordar a la elaboración personal de figuras espaciales específicas haciendo recaer sobre su configuralidad fundante, sobre su carácter de esquemas ordenados y formantes, su capacidad evocadora.

En este sentido, un dibujo, en lo que tiene de organización configurativa siempre puede ser considerado un sistema de lugares (locus) de la misma naturaleza que los lugares que activan la memoria artificial. Así podemos decir que todo dibujo es, al menos para su autor, una tentativa mnemonica, una forma de la memoria.

Young, sostiene que la mente es un sistema completo y en permanente actividad configurado por la propia espacialidad de los subsistemas neuronales, de manera que la actividad cerebral (incluso la memoria) siempre está enmarcada en la espacialidad configural de los subsistemas activados en cada ocasión.[7]

En palabras simples viene a decir que la concepción y percepción de la espacialidad y, en consecuencia, la imaginación configural y geométrica y la memoria son el trasunto directo de la propia funcionalidad cerebral.

*

J.A. Marina sostiene que es peculiar en el ser humano la autodeterminación que no es otra cosa que la capacidad para suscitar, controlar y dirigir sus ocurrencias. Luego matiza que esta capacidad actúa por medio de proyectos, entendiendo por proyecto una irrealidad anticipada a la que se entrega el control de la conducta.

En esta dinámica autoreforzardora, las operaciones mentales se organizan integrándose en las peculiaridades del proyecto director. Con este encuadre, la memoria se concibe como un banco de datos vinculados entre sí por esquemas dinámicos que los relacionan. Dice que la memoria se parece más a un hábito muscular (a un hábito dinámico) que a un almacén, ya que los esquemas de base que vinculan los datos son edificados por el sujeto que se conduce con un propósito anticipado (un proyecto).

> *El sujeto piensa, percibe, actúa, dentro de un marco propositivo (proyecto) y desde su memoria, que es un conjunto de posibilidades de acción. Recordar es realizar el acto que patentiza una información almacenada.*
>
> *Percibir es realizar el acto de tantear interpretaciones de un estímulo mediante esquemas almacenados.*
>
> *Razonar es el acto de relacionar conceptos tanteando esquemas sujetos a normas lógicas. Se puede decir que los sedicentes contenidos de la memoria son esquemas de acción.*
>
> *Los conceptos, las imágenes, los planes, las destrezas etc. son esquemas activos que anticipan lo que puede suceder.*[8]

Desde esta visión la antigua distinción entre memoria natural y artificial había de entenderse como matización entre memoria organizada inconscientemente y memoria organizada con el propósito de recordar algo y, en este último caso, inmediatamente se infiere que cosas que se disponen para ser recordadas se tendrán más a disposición si se ingresan integradas en esquemas globales dinámicos bien espaciados, atendiendo a las observaciones de Young.

Naturalmente, y a la inversa, las cosas más memorables (naturales o artificiales) son las que pueden ser recorridas (interpretadas) mediante esquemas de gran claridad configural y fuerte contenido propositivo.

*

Como ya hemos manifestado en un trabajo sobre la poética del dibujo,[9] los dibujos son consecuencia del dibujar y el dibujar es una actividad dinámica gobernada por própósitos (proyectos) desencadenados por la imaginación activa. Dibujar es, en consecuencia, una actividad inteligente que objetiva tentativamente, con huellas movimentales dejadas en un soporte, un contenido imaginario figural que siempre es un registro configurativo de una pasión y, en ocasiones, de un esquema que recoge y construye la memoria visual de situaciones externas. Visto así, el dibujar es una acto fundador de esquemas configurales, cofundador de la memoria artificial.

Los dibujos, una vez realizados, son configuraciones superpuestas sucesivamente, aplastadas, que conforman universos discontinuos por los que la visión deambula buscando significaciones dinámicas y figurales.

Cualquier dibujo es un mandala, un esquema mnemónico para el espectador y para el autor, sólo que los loci (lugares) descritos en las artes de la memoria, son en unas ocasiones figuras, en otras trazados y en otras gestos y las imágenes (imagini), colores, intensidades, y, además, las configuraciones tentativas atencionales superpuestas en el dibujo acabado.

Para el espectador el dibujo memorable es aquel que coincide con un esquema activo almacenado en su memoria. Para el autor, todo dibujo es una parte de su memoria.

Aprender a dibujar es aprender a proyectar y a estructurar la memoria y, por tanto, aprender a ser libre (autodeterminativo).

---

[7] J. Z. Young.- Op. cit.

[8] J.A. Marina.- op. cit.

[9] J. Seguí.- Para una Poética del Dibujo. EGA nº 2, Valladolid, 1994.

EL DIBUJO DE LO QUE NO SE PUEDE TOCAR
Segunda versión (2.9.97)

Dibujar
El Museo Metropolitano de New York (febrero, 1997). En la sala de los impresionistas franceses, abarrotada de gentes, hay tres niñas de 5 ó 6 años tumbadas en el suelo, dibujando alegremente con lápices de colores en sus cuadernos de dibujo. Tienen las piernas dobladas y están absortas en su tarea. No miran nada, ni siquiera el papel en que dibujan, que les queda en escorzo a la altura de los ojos. No miran, pero dibujan sin parar, al margen de la curiosidad de los visitantes que pasan a su alrededor. Probablemente han ido al Museo con algún profesor, su cuaderno y sus lápices y, tanto los estímulos previos como el ambiente, las ha puesto en acción. Se mueven dificultosamente, -la postura no es la más cómoda para dibujar- pero están abstraídas en su trabajo, afanosas, llenando con las huellas de sus movimientos páginas y páginas de sus cuadernos.

Quizás esto sea estrictamente dibujar, llenar alegremente de trazos la superficie de un soporte, expresar libremente el estado de ánimo con movimientos que dejan huellas, afirmar una situación con gestos que se hacen visibles.Otra cosa es, después, que esos trazos se entiendan coordinados como la descripción de algo concreto.

Al profesor no parecía importarle lo que las niñas lograban, como tampoco a los visitantes de la sala, fascinados por la desenfadada naturalidad de las criaturas, instaladas sin reverencia entre importantes obras de arte.

*

Aceptar que dibujar es una acción espontánea es querer entender el dibujo como pura manifestación de la vitalidad, como expresión directa de una afirmación libre. Fiedler ("Escritos sobre arte", Madrid, 1991) sostenía que el placer que proporciona el arte está en su producción y no en su percepción y consideraba las obras de arte, en el mismo sentido que las expresiones del lenguaje natural, como opciones configuradoras del mundo. Para él lo real se conforma continuamente en la indefinida actividad expresiva y comunicativa por y en los diferentes lenguajes, entendidos como diversos modos de manifestación y representación.

El dibujar es un modo de manifestar la espontaneidad que, con el tiempo, se puede ajustar a convenciones que fundan su significación representativa.

Dibujar o pensar
Pero el dibujar, como toda acción libre, como toda acción espontánea, es incompatible con el pensar, con el calcular simultáneo lo que se quiere alcanzar. Primero se dibuja, luego se mira lo aparecido en el dibujo y, más tarde, se rectifica lo dibujado, y se vuelve a mirar... , y se vuelve a rectificar....
Bachelar ("Le droit de rêver", París, 1970) lo describe con nitidez. "*El papel es despertado de su sueño de candor, despertado de su neutra blancura. He ahí al lápiz sobre el papel. He ahí a la mano soñadora activando el acercamiento de dos materias (el lápiz y el papel). Con la más extrema delicadeza la mano despierta las fuerzas prodigiosas de la materia. Todos los sueños dinámicos viven en la mano humana síntesis de fuerza y destreza.*" En otro lugar, completa la descripción reflexionando sobre la página en blanco. "*Oh si solamente se pudiera empezar a llenar. Después, quizás se podría pensar. Primunm scribere, deinde philosohari, nos dice Nietzsche en <La Gaya Ciencia>*". La mano se mueve libremente trazando sus peculiares huellas. El pensamiento va detrás. La mano se mueve porque ensueña... "*Y la ensoñación, a diferencia del sueño, no se cuenta. Para comunicarla hay que coformarla (escribirla o dibujarla), configurarla con emoción, con placer, reinventándola tanto más cuando se la vuelve a configurar precisamente*" (Bachelar, "La poética de la ensoñación", México, 1982).

*

Hace poco, en Madrid, J. Derrida contaba una aventura suya como presentador de una exposición de dibujos en el Louvre. Decía que en un artículo que escribió para la ocasión, argumentaba que el ojo era ciego para el dibujar, inútil cuando se está dibujando. La visión opera después, cuando se ha dejado de dibujar, y el dibujo, como la huella de diversos movimientos, se presenta como conjunto visible configurado..Venía a decir que se dibuja como se escribe, espaciando, acotando la amplitud. Luego se mira, se lee, a la espera de que la conformación tenga sentido. Por fin, hacía una curiosa referencia a la ceguera como símbolo y temática de todos los dibujantes.

Hannah Arendt sostiene algo parecido cuando reserva a la acción (diferenciada de la labor y del trabajo) la capacidad de tormar la iniciativa, de poner algo en movimiento, puntualizando que el resultado de la acción es impredecible y, además, incompatible con el pensamiento, que calcula de antemano lo que debe de suceder (H.Arendt, "De la historia a la acción", Madrid, 1996). En este encuadre, lo que tenga el dibujar de espontáneo es lo que lo caracteriza como una acción libre, como algo impensable.

Los Dibujos y el dibujar
Naturalmente los dibujos, resultados del dibujar, acaban siendo configuraciones que se entienden y que se utilizan para la comunicación, por lo que hay que asumir que, aunque no se piense al dibujar, ni se pueda controlar lo que se dibuja cuando se dibuja, los dibujos, a veces, intentan y logran representar situaciones y, en consecuencia, son planeados de antemano y producidos en secuencias proyectivas desencadenadas por anticipaciones precisas. Y esto conduce a una estrecha relación entre el hacer con el anticipar, percibir, corregir, utilizar convenciones y hablar de los dibujos. Aunque cuando se está dibujando no se pueda ni controlar ni saber lo que se está haciendo.

Valery analiza fenomenológicamente el trabajo poético, en cierto sentido análogo al trabajo configurativo gráfico, y puntualiza: *"La materia, los medios, el movimiento mismo, y multitud de accidentes, introducen en la fabricación de la obra una cantidad de condiciones que, no sólo tienen importancia como imprevistos en el drama de la creación (ejecución), sino que concurren a hacerla racionalmente inconcebible, pues la inscriben en el dominio donde se hace la cosa y, de pensable, pasa a ser sensible". "El artista no puede prescindir de la sensación constante de la arbitrariedad y del caos que se oponen a lo que nace bajo sus manos que, poco a poco, se presenta como necesario y ordenado".* (Valery, Paúl. "Varieté-IV" 1938, pag. 99 en "Teoría poética y estética", Madrid, 1990)

*

El dibujo, producto del dibujar ciego e impensable, sorprende cuando se constata como obra. Y ésta es la circularidad procesativa que conduce, por aproximaciones sucesivas, a matizar el dibujar en dibujos mediados por los diversos modos de proceder comunicativo (expresivo, representativo e interpretativo), que son específicas formas de producción en las que se atiende, sucesivamente, a diversos aspectos, previamente acotados como campos de significación compartido, en razón a figuraciones convencionales que son entendidas como esquemas codificados que sostienen cualidades estables de la percepción visual (profundidad, proporción, concatenación figural, luz, claroscuro, etc.).

Cuando nos apartamos del proceder en el dibujar, esto es, de la acción de dibujar y de los procesos proyectivos intencionales involucrados en producir dibujos, sólo quedan los dibujos, que exhiben las configuraciones alcanzadas con independencia de las vicisitudes de su ejecución
Son los dibujos que jalonan la historia de este arte y que se agrupan y alinean en el tiempo, marcando épocas y estilos, progresos técnicos y temáticas, cimentando la visualidad utilitaria de esta modalidad expresiva.

Es común encontrar en los manuales clasificaciones de los dibujos en razón a la técnica empleada para marcar las huellas (sanguina, tinta, punta metálica, carbón, etc., incluso, el fresco, el óleo, la acuarela, etc.), en razón al tiempo empleado en la ejecución (esbozos, apuntes rápidos, grabados, obras de gran formato, etc.), y en razón a la voluntad de obra de las obras (notas sueltas en un soporte, fragmentos, o composiciones encuadradas en el soporte entero). Y, por encima de estas sutilezas, dibujos y pinturas son clasificados por temáticas, es decir, en función de lo que se entiende que representan, reduciendo la producción de este arte a la convención de la representación visual, de la mimesis figurativa sometida a la naturaleza (el paisaje, los objetos y la naturaleza humana y social), como único referente válido de cualquier representación.

Es difícil encontrar en los manuales otras referencias clasificatorias más acordes con los comportamientos configurativos (los procesos de grafiación), aunque los trabajos que intentan incorporar las manifestaciones contemporáneas de la grafiación no tienen más remedio que considerar como ensayos, no del todo miméticos, las corrientes artísticas más comprometidas (impresionismo expresionismo, cubismo, futurismo, abstracto, etc.), que exigen argumentos que necesitan tormar en consideración los modos de producción.

Tampoco los tratados históricos logran acercarse al dibujar y a sus peculiaridades procesativas, si exceptuamos el "Tratado de la Pintura" de Leonardo, que está plagado de apuntes fugaces que hacen referencia a la acción grafiadora.

Lo que se puede tocar y lo que no se puede tocar
Recientemente se ha presentado en Galicia una exposición del artista italiano Medardo Rosso (1858-1926), un extraño escultor "impresionista" contemporáneo de Rodin, profundamente apasionado por la veladura (el a-sombro) y muy afectado por su marginación de los circuitos comerciales de la época. Lo sorprendente de este artista es la gran expresividad de sus pequeñas esculturas de cera, su tempranísimo manejo de la fotografía manipulada como técnica experimental y algunas de sus curiosas declaraciones.

En un artículo publicado en Milán ("Concepción, Límite, Infinito" en "Catálogo Medardo Rosso", Santiago de Compostela, 1996) ataca la "educación material" a la que describe fundada "siempre a base de límites, de obras siempre concebidas establemente, entendidas por el toque de la mano" de las que dice que son banales y nefastas. Frente a esta clase de "forma de proceder", en otros escritos más concisos, contrapone la emoción de atrapar la luz, ya que "una obra de arte que no tenga nada que ver con la luz, no tiene razón de existir".

De algún modo está distinguiendo entre obras a partir de cosas u objetos que se pueden tocar, y obras a partir de situaciones intocables, y esta clasificación la extrema hasta dividir los productos artísticos en dos categorías: Los que se pueden tocar (*"que son como ceniceros*") y los que sólo están hechos para ser vistos con y a la luz.

En otro artículo ("El impresionismo en escultura. Una explicación", Londres, 1907) se acerca a la explicación de su proceder, muy próximo a las peculiaridades que hemos anotado sobre el dibujar. Dice: *"al mirar cualquier objeto de la naturaleza, experimentamos un cambio de tonalidad, una ampliación de la cosa ante nuestros ojos, ante nuestro espíritu-un efecto que cambia después de aquel momento". "Nada en el mundo puede separarse del asombro y nuestra impresión sólo puede ser el resultado de las relaciones recíprocas o valores dados por la luz". "La obra es expresión continua, imperceptible sacudida, más o menos sorpresa, debida a la imprevista aparición de aquellos diversos efectos lumínicos".*

En otros escritos subraya que no admite el *estate quieto* de las poses, ni la naturaleza muerta. *"Sólo sirve la perspectiva de la emoción". "Todo se mueve, nada es material en el espacio. Es imposible haber visto las cuatro patas de un caballo (Claris, 1901)". "Estamos contra la educación de tocar con la mano que conforma hoy la patria de las aristas".*

Rosso introduce nuevas categorías para el entendimiento del dibujar y del dibujo. Lo que se puede tocar y lo que no se puede tocar. Lo que está quieto y lo que se mueve. Y también aisla dos de los tres modos de acometer el dibujo: la arista (el borde, el límite) y el asombro (la veladura, el claroscuro difuso). Si a estos modos de "marcar dibujando" añadimos el gesto, tenemos las tres categorías básicas del operar gráfico: el contorno, el gesto y el asombro.

*

La puntualización de Rosso nos lleva al dibujo de los ciegos. En un trabajo reciente, John Kennedy ("Así dibujan los ciegos" en "Investigación y Ciencia" pag. 52/59, Marzo, 1997) comprueba que los ciegos son capaces de marcar bordes (líneas) que reproducen su experiencia táctil de las cosas, elaborando configuraciones muy semejantes a las que (con la misma técnica de perfilar) realizan los videntes. También confirma que los ciegos reconocen tácitamente las configuraciones lineales con la misma precisión que los videntes. Además comprueba que los ciegos son capaces de configurar la profundidad orientando las líneas de sus marcas, al modo en que los videntes han construido la convención de la perspectiva.

La conclusión de este artículo es que *"los ciegos interpretan las formas abstractas tal como las interpretan los que ven*". Lo que lleva a esta importante observación: "*Solemos concebir la visión como el sistema perceptual por cuyo medio le hablan a nuestra mente las figuras y las superficies. Ahora bien, según lo demuestran las pruebas empíricas que acabamos de aducir, mucha de esa información puede transmitirla el tacto. No se trata, por lo demás, de un hallazgo sorprendente. Cuando vemos algo, sabemos más o menos como sentirá esto nuestro tacto y viceversa"*

Esta observación, a su vez, conduce a esta hipótesis: "*Puesto que los principios que aquí entran en juego no son precisamente visuales, a la región cerebral que los ejecuta se la puede llamar multimodal o, como suele preferirse, "amodal". "Según una explicación que desarrollo en un libro (J.M. Kennedy" Drawing and the blind: Pictures to touch", Y.U.P., 1993) ese sistema amodal recibe información de la vista y del tacto. El sistema considera esos estímulos como información acerca de cosas tales como oclusión, primer plano, transfondo, superficies planas y oscuras, y puntos de enfoque. En las personas que ven, las señales visuales y las táctiles están coordinadas por este sistema amodal"*

El borde, el asombro y el gesto.
Rosso habla del dibujo de lo que se puede tocar y lo generaliza a todo dibujo (o escultura) en el que prevalezcan los "límites" ("*La patria de los límites*"), los bordes definidores de las cosas. Y señala que así se enseña a dibujar y entender el arte, contra lo que él piensa que es la experiencia emocionante de lo que no se puede tocar y, además, se mueve, que no puede ser dibujado haciendo uso de bordes, reproduciendo límites que perfilan.

El dibujo de bordes es el dibujo más primario y, quizás, el más exitoso ya que acaba fundando la ciencia de las figuras (la geometría) y las convenciones tacto-visuales que, referidas a las líneas (aristas) de los objetos y del ambiente arquitecturado (que se pueden tocar aunque queden lejos), permiten edificar la Perspectiva Visual y la Geometría Descriptiva, armazón indiscutible del dibujo técnico lineal. Lo que se puede tocar y es duro y aristado, y además se puede ver, genera una tradición de dibujo codificado estricto, totalmente convencionalizado y descriptivo, que se acaba alejando de los intentos por grafiar cosas que no se pueden tocar, o que no son duras, o que son ambiguas, o que no están quietas o, incluso, que tampoco se pueden ver, o, ni siguiera, imaginar.

Es Leonardo, quizás, el primero que se da cuenta de estas diferencias. (Leonardo. "Tratado de la Pintura", B.Aires, 1958) cuando anota en sus Códices: *"La pintura primera fue tan sólo una línea que bordeaba la sombra de un hombre al sol contra un muro*". Más adelante, pasa a escribir: "*Los contornos (los bordes) de los cuerpos son lo más pequeño de todas las cosas. El contorno es una superficie que no participa ni del cuerpo ni del aire sino del medio interpuesto entre el aire y el cuerpo; así tú, pintor, no rodees los cuerpos de líneas.... ".*
Con esto deja bien marcada una importante diferencia, que es diferencia de apariencia pero, sobre todo, es diferencia de modo de proceder gráfico, diferencia del dibujar.
Por un lado las líneas que, de bordes de las cosas duras y extensas, pasan a ser auxiliares de la perspectiva. "*La perspectiva de la dimensión muestra que las cosas disminuyen al alejarse del ojo, y esto se confirma por la experiencia. Así pues, las líneas visuales que se encuentran entre el objeto y el ojo, cuando tocan la superficie del dibujo, se cortan todas en un mismo término; y las líneas que se encuentran entre el ojo y la escultura son de términos y longitudes varias; la más larga se extiende sobre un miembro más alejado de los demás y ese miembro parece más pequeño*" (proposición 227).

Por otro lado está el asombro, el juego de la veladura en sombra: *"Para representar las figuras alejadas del ojo, se esboza solamente la forma, mediante un ligero bosquejo de las sombras principales, sin terminar nada. Para este género de figura se escogerá la tarde o un tiempo nuboso, evitando las luces y las sombras precisas porque no tienen gracia y son difíciles de ejecutar; no acuses los contornos de los miembros, ni los cabellos, evita realizar los claros con blanco".*

Por fin, describe el gesto, el esbozo jovial que atrapa la percepción presentando apariencias sorprendentes. *"Cuando copies del desnudo, haz siempre el conjunto de salida, luego acomete el miembro que te parezca mejor y haz lo mismo con el siguiente"....*

Leonardo sabía que dibujar era un proceso de tantear y corregir, de moverse espontáneamente, mirar, y redibujar. "*Sabemos nosotros claramente que la vista, por rápidas operaciones, descubre en un punto una infinidad de formas; sin embargo no comprende más que una cosa por vez". "Usarás reglas para corregir tus figuras. Pues todo hombre, en su primera composición, comete algún error y, si lo ignora, no lo corrige. Para conocer tus errores, critica tu obra y donde encuentres errores corrígelos. Si quieres iniciar tu obra desde un principio de acuerdo a las reglas de la composición, jamás alcanzarás tu propósito y sembrarás la confusión en tu trabajo".*

Bordes, sombras (asombros) y gestos. Son tres características de la apariencia de las obras, vinculadas con la naturaleza de la acción de dibujar, y que tienen que ver con grafiar lo que se puede y lo que no se puede tocar, lo que está quieto y lo que se mueve, lo que se puede y lo que no se puede ver.

En las historias del dibujo es normal progresar a través de las temáticas y, con ellas, acercarse a los procedimientos, aunque los procedimientos (procederes activos) nunca son del todo considerados como la naturaleza poiética de un hacer que hace comprender visualmente lo que se experiencia en la acción de configurar, en la acción de dejar huellas estimuladas por la alegría del movimiento y la presión de la imaginación.

El asombro
Ya hemos presentado y discutido lo que supone el dibujo de bordes. Falta decir que esta forma de proceder siempre se ha ajustado a reglas y a modelos estrictos, a la intervención constante de la razón, de la comprensión razonable del objeto tocable, antes y durante el dibujar, que acaba convirtiéndose en una tarea pautada, en un trabajo artesanal de ajuste. Con los avances sucesivos de la Geometría Descriptiva y el Dibujo Asistido por Ordenador, este dibujo (Técnico, Dibujo lineal) ha llegado a ser una forma de codificación cerrada, cuya única dificultad estriba en el conocimiento de los fundamentos geométricos y programáticos, en cada caso, para reproducir en dos dimensiones objetos y ámbitos artificiales de tres.

Quedaría por discutir si tiene sentido la práctica de la destreza de dibujar cosas con bordes que se pueden tocar y ver, que, originariamente, sólo sirve para representar objetos nítidos manejables métricamente, para tantear imágenes confusas o para inventar nuevas configuraciones. Es dudoso.

Del dibujo de sombras (asombro) o dibujo atmosférico, y del dibujo de gestos, hemos aportado las primeras referencias. Falta ahora desarrollar estas modalidades, vincularlas a sus momentos culminantes en la historia y considerar sus peculiaridades operativas en el dibujar.

*

Cuando Medardo Rosso escribe lo que quiere conseguir con sus obras dice: "*La materia no existe. Hacer una obra implica haber hecho olvidar la materia dura, " (......) "Nada en el mundo puede separarse del contraste y nuestra impresión sólo puede ser el resultado de las relaciones recíprocas o valores dados por la luz, y con una ojeada debe de capturarse su tonalidad dominante".*

Asombrar quiere decir dar sombra, asustar, causar admiración. Y asombro es lo que ocurre cuando se busca la sorpresa por la imprevista aparición de efectos lumínicos, y lo que ocurre con un dibujo cuando se presenta al autor como si fuera ajeno a él.

Leonardo distingue bien lo que ocurre cuando se dibuja en lo gris, en la tiniebla de una mancha indefinida que se modela asombrando unas zonas y aclarando otras. Y sabe que esa nebulosa se puede activar de muchos modos y que se vive con extrañeza, como si hubiera sido hecha por otro.

Dice: *"los objetos alejados parecen confusos y de contornos vagos" (....) "los objetos vistos así son confusos" (----) "Acuérdate de no hacer sombras demasiado oscuras que*

perjudicarán y apagarán el color original". En otro lugar dice: "*Para ser universal y agradar a los gustos diferentes es necesario que en una misma composición se encuentren partes sombrías y otras de suave penumbra. No es despreciable, a mi juicio, el que recuerdes ciertos aspectos de las manchas que te detuviste a contemplar en los muros, en la ceniza del hogar, en las nubes o en los ríos: y si tú las consideras atentamente, descubrirás invenciones admirabilísimas, de las que el genio del pintor puede sacar partido, para componer batallas de animales y de hombres, paisajes o monstruos, diablos u otras cosas fantásticas que te honrarán. En esas cosas confusas despiértase el genio a nuevas invenciones*".

La capacidad de extrañamiento y asombro que tiene las manchas que se dilatan en un barrido indefinido de tenues densidades, la describe Tanizaky ("El elogio de la sombra". Madrid, 1996), cuando alaba las cualidades de las casas japonesas. Dice: "*Si comparamos una habitación japonesa con un dibujo a tinta china, los lugares claros (sheji) corresponderían a la parte donde la tinta está más diluida y los lugares más sombríos al lugar en que está más concentrada. Cada vez que veo una pared protegida de la luz, me maravilla comprobar hasta que punto los japoneses han sabido dilucidar los misterios de la sombra y con cuanto ingenio han sabido utilizar los juegos de sombra y luz. Y todo esto sin buscar ningún efecto determinado. En una palabra, sin más medios que la simple madera y las paredes desnudas se ha dispuesto un espacio recoleto donde" (....) "se engendran recovecos vagamente oscuros" (....) "donde experimentamos el sentimiento de que el aire encierra una espesura de silencio, de que en esa tiniebla reina una serenidad eternamente inalterable*".

La mancha asombrosa se logra, en el dibujar, utilizando técnicas blandas sometidas a un barrido general homogeneizador que sugiere contrastes y que se somete con facilidad a cualquier corrección o alteración. También se logra con la tinta y las aguadas (lo recuerda Tanizaky) y con la sanguina, y con el carbón, que permiten barrer, agrisar homogéneamente, borrar arrastrando el tono de la base.

El modo de proceder en el dibujar asombroso es esbozar la totalidad, unificando su tono genérico (borrando, o materializando la atmósfera o llenando todo de dibujo). Luego, mirar y sentirse requerido por el dibujo, que puede sugerir alteraciones o rectificaciones. A continuación, activar nuevos efectos, apagar otros, y volver a mirar. Y volver a insistir.Y, siempre, conteniendo los impulsos a cerrar aceleradamente el proceso.

*

Los momentos gloriosos de este modo de proceder los encontramos en Leonardo (el dibujo de Santa Ana, la Virgen y el Niño, en la National Galery de Londres, es, quizás, uno de los mejores logros de este proceder),. en Constable, en Turner, Redon, Seurat, Rosso, en el impresionismo y en el informalismo abstracto.

Este es el dibujar de la lentitud, de la globalidad, del diálogo con uno mismo, de la extrañeza de la obra, del ensueño de lo que no se puede tocar. Lleva a entender el dibujo como un experimento atmosférico visual que conduce a dibujar , incluso, lo que no se puede ni imaginar. Rothko lo confirma (Mark Rothko, "Catálogo". Madrid, 1988) "*El curso de la obra del pintor, al correr el tiempo, ha de dirigirse hacia la claridad, hacia la eliminación de todos los obstáculos que puedan surgir entre el pintor y su obra. Como ejemplo de estos obstáculos pongo (entre otros) la memoria, la historia y la geometría, pozos de generalizaciones de los que sólo pueden extraerse parodias (fantasmas). Para lograr el objetivo es inevitable entender la claridad*". La aventura de este dibujo es perderse en la batalla de la luz y la tiniebla. "*Pinto grandes cuadros porque uno se instala dentro y no se pueden dominar*" (Rothko, op.cit).

El gesto

Nicolaides (1891-1938) es un insigne profesor de dibujo norteamericano que ha dejado un raro libro en el que habla del dibujo y la dinámica de dibujar (Nicolaides. "The natural way to draw", Boston, 1969). En él destaca el gesto como medio genérico del dibujar. Dice: "*Cuando el lápiz se mueve, a menudo quiere viajar a través del centro y por el exterior de las figuras, incluso por fuera del papel. Deja que se mueva como quiera. Evita hacer ángulos." "Es sólo a la acción, al gesto, a lo que hay que responder y nunca a los detalles de la estructura". "Descubrirás y sentirás que el gesto es dinámico, móvil". "El gesto no tiene ángulos precisos, ni figura ni formas". "La forma es su movimiento. El gesto es moverse en el espacio.". (----). "El gesto puede tener que ver con el tocar pero, sobre todo, concierne con el movimiento*", con un movimiento que conquista y, a veces, atrapa las apariencias inventando su configuración.

La singularización del gesto como fundamento del dibujar es lenta históricamente, aunque su uso pueda retraerse nítidamente en la historia del dibujo. Naturalmente, el dibujar de contornos y el de asombros se hace con gestos más o menos amplios y continuados, lo que ocurre es que el movimiento no se puede independizar en el proceder hasta haberlo identificado y, por tanto, no se singulariza. Sólo cuando el gesto se autonomiza en la producción abstracta, se consigue identifiar retrospectivamente su importancia.

Dice Rosse (Rose, Bernice. "Le dessin aujourd'hui", en "Le dessin.", Genève, 1969) "*En la obra de Kandinsky el gesto marca el impulso vital de las fuerzas interiores hacia un destino supremo y su búsqueda espiritual. Sus realizaciones poseen el sentido de gesto/estructura que es el medio de expresión que le permite realizar una síntesis de sensaciones auditivas, tactiles y cinéticas*".

El gesto se ve en nuestra época como la pura espontaneidad que permite dibujar lo que no se puede tocar ni siguiera, acaso, definir con palabras. Klee, otro explorador del gesto, nos dice: "*El dibujo no trata lo visual, él mismo fabrica lo visible*", y en este sentido desvela de una forma radical la aventura de dibujar y la de entender el dibujo. "*El hombre utiliza su habilidad de moverse libremente (dejando huellas) para crear aventuras visuales*". "*El ojo que sigue la línea en el espacio, que sigue el camino trazado por los gestos de la obra, encuentra un sinfín de aventuras ópticas. El artista se aprovecha del poder cinético del ojo que mira*" (Klee, P. "Pedagogical Sketchbook", Northampton, 1972).

El gesto es la escritura poética del dibujar, su raíz antropológica, y es inevitable cuando se quiere dibujar lo que no se puede tocar y es sutil, lo que no se puede tocar y se mueve, lo que se recuerda, lo que se quiere atrapar con rapidez, lo que se siente y lo que no se sabe definir de antemano. Y , además, el gesto hace que el artista se de cuenta que las obras son impredecibles, impensables de antemano, inimaginables antes de haber sido acometidas y haber sido ejecutadas, al encuentro de un invento personal que atrape lo que no tiene bordes y, a veces, ni contraste.

El gesto, con esta cualidad espontánea e inventiva, aparece en la historia del dibujo asociado a inventos increíbles. Recordemos, por ejemplo, los dibujos de atmósferas inasibles, de aguas turbulentas que no están quietas, y de animales inventados por tanteos superpuestos, que hace Leonardo, y que sólo se pueden realizar con gestos tentativos superpuestos. Y los paisajes dibujados de Ticiano, en los que el gesto diferencia los vegetales de manera inequívoca. Y el invento de la representación del

viento, hecho por Rembrandt. También los caprichos o las vistas fantásticas del XVIII (Tiepolo, Guardi, Goya, etc.).

Quizás el gran invento del dibujar gestual, el más radical y brillante, se produce cuando se dibujan las aguas turbulentas del mar, para cuyo empeño sigue sin haber ninguna fórmula disponible. Los impresionistas usan el gesto pequeño, corto, para atrapar cualquier vibración. Más adelante nos encontramos con los gestualistas que buscan el movimiento de lo que se mueve (Loutrec), y los fauvistas y los expresionistas que asumen en sus obras... *"una actitud agresiva en la que desde el interior, el sujeto se manifiesta en el objeto"* (Argan, "El arte Moderno", Valencia 1984).

*

La aparición de Cezanne significa la toma de conciencia de que *"la concepción no puede preceder a la ejecución, porque las expresiones no pueden ser jamás traducciones de ideas claras" (...)" solamente en la obra acabada puede aparecer rotundamente algo por lo cual la concepción y la ejecución deben de ser una misma cosa "(...) "Dibujo y pintura son una misma cosa ya que, como se pinta, se dibuja"* (Rosse. "Le dessin d´aujourd´hui ". op. cit.).

*

Recordando a Bachelar, el dibujar del asombro tiene que ver con el ensueño de la materia, con el ensueño estático de la quietud, mientras el dibujar del gesto tiene la forma del ensueño del aire, del vuelo, de la movilidad imaginaria, alegre y veloz, que todo lo atraviesa.

Desvelado el poder del gesto y su capacidad de aventura a la búsqueda de cualquier apercepción o sensación que se comprueba a posteriori, después de haber corrido el episodio de inventar el dibujo en el dibujar, el siglo XX es la apoteosis de la expresividad espontánea gráfica. Expresionismo, Futurismo, (Larionov), Expresionismo Abstracto (de Kooning) y Action Painting (Pollock).

Con el gesto, sustantivado y diferenciado, se puede dibujar lo que se mueve y lo que se siente aunque no se pueda ver, pero también se puede atrapar lo que se puede tocar, como lo muestran los apuntes de Giacometti, o lo que tiene voluntad de parecer que se puede tocar, como lo muestran los dibujos del expresionismo arquitectónico (Taut, Mendelsson, etc.).

*

Combinación de bordes, sombras y gestos

Cabría aquí considerar que las tres modalidades del dibujar (borde, asombro y gesto) aparecen casi siempre combinadas en la producción gráfica histórica. El borde, asumiendo el papel de línea auxiliar, marco referencial, preconfiguración o perfilado, puede aparecer en el dibujo asombrado y en el dibujo gestual. En estos casos, anunciados y descritos por Leonardo, el borde es utilizado como subterfugio atencional, como añadido convencional que garantiza que el dibujo parezca encuadrado o vinculado a lo que se puede tocar, somedido o condicionado por las reglas geométricas lineales (si se refiere al ambiente arquitectónico), y a reglas de concatenación perfiladora, que garantizan el reconocimiento de objetos o entes naturales cotidianos. En todos estos casos, los bordes son los encargados de soportar los rasgos codificados con los que se justifica, en cada época, la estabilidad de la visión.

En general, los dibujos académicos y las representaciones de escenas con contenidos narrativos constituyen una extendida tradición de producciones con procedimientos combinados. En la tradición académica era común dibujar, partiendo de la disposición proporcional de los objetos y los fondos, a la que se superponía el perfilado de los objetos y las aristas, para terminar con el asombrado del conjunto. Cuando el asombrado se empezaba a ejecutar, la red de líneas de bordes se diluía poco a poco. Si el asombrado era eficaz, la red de líneas desaparecía y las sombras imponían su presencia sobre las huellas disueltas de los bordes que habían actuado como referencias de partida, como subterfugios de arranque. Pero podía ocurrir que el asombrado quedara condicionado, sometido a la convencionalidad tactil de los bordes. Este es el modo de proceder que desprecia Medardo Rosso denominándolo "patria de las aristas" y contra el que Leonardo lanza el anatema de que un dibujo así nunca alcanza ningún propósito y, además, siembra la confusión.

*

En el dibujo gestual, el borde puede aparecer, ya se ha dicho, como línea auxiliar, como prefiguración y, superpuesto, como perfilado. Pero en este caso el gesto también puede realizarse directamente como tanteo limitador, entre otros gestos que configuran el invento expresivo que es dibujar. Aquí, el gesto es borde, pero no borde tactil, borde reflejo del tocar obsesivo, sino aventura de borde, aproximación, juego que ensaya bordes intocables.

*

El asombro y el gesto también se combinan sin dificultad ya que, por una parte, el asombrado sólo se puede hacer con movimientos de la mano que manchan o difuminan, con gestos amplios, la superficie del soporte (aunque en el dibujar asombrando los movimientos gestuales no se patenticen como impulsos encontrolados) y, por otra, cuando los gestos se multiplican acaban por configurar grafismos inesperados. Cuando los gestos son innumerables y adquieren una alta densidad gráfica, el dibujar gestual se identifica con el dibujar asombroso. Hay en la historia del grafismo un ámbito técnico donde sólo se puede conseguir el asombrado realizando, paciente e insistentemente una infinidad de pequeños gestos. Es el grabado que, por su propia peculiaridad ejecutiva, produce la síntesis estricta entre el dibujar gestual y el dibujar asombrando: *"En el enérgico grabado, el trazo no es nunca un simple perfil, jamás un contorno, jamás una forma inmóvil. El menor trazo de un grabador es una trayectoria, un primer movimiento sin excitación ni reproche. El trazo engendra las masas, impulsa los gestos, trabaja la luz, da fuerza a la forma, su ser dinámico."* (Leymarie, J. "Techniques fondamentales du dessin" en "Le Dessin. Histoire d´un art". Genève, 1979.):

*

El dibujo de lo que no se puede tocar

La arquitectura se puede tocar. Y se puede ver. Y se puede sentir. Es de los objetos que permiten ser dibujados con límites o bordes (con líneas que representan divisiones formales o aristas). Pero el proyecto de arquitectura o, mejor, la arquitectura en proyecto, pertenece a la categoría de lo que no se puede tocar y, a veces, ni siguiera imaginar, con el agravante, además, de que no se puede pensar con nitidez antes de haber sido tanteada y aclarada (proyectada) (J. Seguí. "Anotaciones para una introducción al proyecto arquitectónico". Madrid, 1996).

Con estas caracterizaciones la pregunta de nuestra profesión y de nuestras escuelas es: ¿Cómo se puede dibujar la arquitectura?.

No hay ninguna duda que el dibujo de límites es pertinente en cuanto que sirve para representar la arquitectura ya hecha como objeto tangible, visible y medible, aunque esté ubicada en un medio, en gran parte, intangible. Tampoco hay dudas respecto a como debe de presentarse un proyecto acabado, que ha de ser un modelo codificado con la menor ambigüedad, que tiene que servir de referencia para fabricar un objeto tangible, pesado. Pero el proyectar, que es anticipar tentativamente configuraciones *arquitectónicas "contra algo para que cambie"*

(Argan. "Proyecto y destino", Caracas, 1969), o *"persiguiendo la satisfacción de un deseo"* (Gregotti. "El territorio de la arquitectura". Barcelona, 1972), requiere dibujos que fundamenten y refuercen la novedad que se busca, y dibujos que tanteen, en un proceso circular y complejo, desde la confusión o la ambigüedad hasta la concisión, las configuraciones que concluyan el proceso en una propuesta final construible, que colme los deseos y las condiciones del arranque.

El dibujar para atrapar o reforzar el deseo de novedad es un dibujar preparatorio de irrealidades (proyectar es siempre perseguir una irrealidad realizable (Marina ."Teoría de la inteligencia creadora", Barcelona, 1995)) que, de ser realizadas, se podrían tocar y ver y usar. En este dibujar *"lápiz y carbón, y plum,a permiten al artífice capturar, más allá de la compulsión del lugar, sus movedizas fantasías y sus profundos deseos"* ya que el dibujar *"es el medio (lenguaje) que menos resistencias ofrece a las visiones imaginarias"* (Pehnt, W. "Expresionist architecture in drawings". London, 1985).

El dibujar proyectivo preparatorio es dibujar lo que no se ve, dibujar imaginario de cosas que, a veces, hasta realizadas, no se han podido imaginar. Por eso es un dibujar de gestos, de expresiones, aunque puedan ser gestos rectos, lineales, ya que la apariencia de la arquitectura es siempre aristada, dura, palpable.

Cuando se exploran ámbitos interiores imaginados suelen respetase las reglas de la perspectiva visual, pero sólo para emplearlas como armazón convencional donde marcar los gestos libres de los tanteos, garantizando la estabilidad visual.
Del dibujar preparatorio o autoestimulativo hay enormes cantidades de ejemplos que han pasado a la historia del dibujo arquitectónico como proclamas o como provocaciones de las posibilidades de la arquitectura (recordamos los dibujos de Piranessi, Boullé, Ledoux, Sant'Elia, Taut, Finsterling, Scharoun, Van der Rohe, Mendelssom, Archigram, etc.).

*

El dibujar proyectando es un configurar imaginario, abierto, sin ideas claras, tentativo, en el que cada dibujo se autoaniquila provocando su corrección. Se llama esbozo o croquización.
En general este dibujar suele tener la apariencia del dibujo de lo que se puede tocar, del dibujo delimitador de contornos, pero esto (como en el caso anterior) sigue siendo debido a que la arquitectura construida es una configuración de amplitudes limitadas por barreras materiales. Pero no es un dibujar de bordes, sino de gestos liminares, a veces lineales, que simulan los inevitables bordes que el objeto construido tendrá que tener.
El dibujar proyectando es un configurar tentativo que se funda, no tanto en el modo de dibujar, como en la actitud de querer significar libremente el dibujo del dibujar en función de los distintos campos de atención arquitectónicos que se consideren indispensables.

Se dibuja proyectando para tantear deseos de distinta entidad arquitectónica (movilidad de la amplitud, funcionalidad, disposición tipológica, constructividad con algún sistema conocido, estabilidad, aspecto exterior, etc., etc), por lo que lo importante de este dibujar es que sea reactivo (que incite a la corrección y a nuevos tanteos) y que permita ser descifrado o entendido en las distintas claves materiales, ambientales y aspectales, de la arquitectura.

"El arte de proyectar es una imaginativa proyección, sobre los materiales, de las capacidades humanas (inteligencia poder y grandeza), la translación de una visión del universo en el interior de la realidad artística, la organización de un interno ritmo musical en la amplitud (el espacio) y la piedra; significa soñar y soñar configurando la inefable e insaciable pasión que movía, entre otros, a Miguel Ángel" (Westheim, P. Cit. por Pehnt en "Expressionist architecture in drawings".) El dibujar proyectando *"es entendido como el canal de la principal corriente de todo poder creativo, y como el principal reto de la imaginación. Un esbozo arquitectónico (un croquis) reestimula constantemente la imaginación, ayudando a trabajar, a proyectar, a desear."* (Behne, A. Cit. Por Pehnt en "Expressionist architecture in drawings".).

Quizás lo más importante a destacar en esta modalidad del dibujar es que, aunque se realice con gestos lineales, no se está dibujando nada que pueda ser tocado, ni siquiera visto. El dibujar proyectando, dibujo de concepción para P. Boudon ("L'echele du scheme", en "Images et imaginaires de l'architecture". París, 1974), es el dibujar abierto que estimula el tanteo y la rectificación, y permite proyectar sobre él, tanto significados tangibles, como intangibles, contenidos materiales reglados o inventados y, a la vez, contenidos ambientales conocidos o aventurados. Este dibujo queda más allá de las modalidades primarias del dibujar, alcanzando todo aquello que un ser humano es capaz de adivinar en los trazos marcados en un papel.

*

Un último comentario. F.LL.Wright proclamaba la arquitectura orgánica de este modo: *"Fue el Tao quien declaró que la realidad de los edificios no eran las paredes y el techo, sino el espacio interior en el que se vive. El espacio interior era la realidad del edificio. Esto significa que hay que construir desde dentro hacia fuera, y no de fuera a dentro, como siempre se ha hecho en Occidente." (...) "Nuestra arquitectura orgánica resulta ser la expresión original de esta idea. El concepto del espacio en la arquitectura es orgánico y orgánico, para nosotros, significa natural, esencial, significa "perteneciente a, "en lugar de "encima de." "*(Wright en The Sanday Times, 3.11.1957)

¿Es posible imaginar el interior vacío donde la vida debe de ocurrir?. ¿Se puede empezar a proyectar dibujando un interior ensoñado, que es algo que no se puede tocar, ni ver y, probablemente, ni imaginar?
La dificultad de estas preguntas llevan otra vez, a considerar la acción configurativa como único camino para encontrar lo que no se puede anticipar.
Es Bachelar el que nos advierte que los ensueños de la materia (de la esencia) sólo se pueden concretar inventando relatos (configuraciones) tentativos que, aún deformando el ensueño, sean capaces de provocar el sentimiento reconstruido que se recuerda asociado al ensueño de partida (Bachelar, G. "La poética del ensueño", México, 1990).

En este mismo sentido Palazuelo nos advierte que el espacio interior es el espacio abstracto que aparece cuando se hace una obra, *"no como un vacío que llenar, sino como un lleno que hay que vaciar"* (Garandilla J. "Escritos de pintura abstracta". Madrid, 1990).
Si el espacio interior no se puede ni pensar ni representar (por separado), al margen de los elementos que lo configuran como posibilidad, el vacío interior orgánico de Wright, natural y esencial, es una cualidad que no se puede anticipar, aunque si se puede reconocer y, por tanto, rectificar, a partir de aventurar configuraciones que presenten el espacio interior como "vaciado", enmarcado por los componentes que lo circundan.

El dibujar del proyectar es un ejercicio abierto de configuración tentativa que se rectifica, después de aparecido, en razón a las proyecciones significativas que sobre él se puedan hacer como

pruebas de criterio, y nunca es un dibujar propiamente de lo que se puede tocar.

Bibliografía de referencia

AA.VV. "Le dessin. Histoire d'un art". Ed. Skira, Genève, 1979.
AA.VV. "Catálogo Medardo Rosso". Ed. C.G.A.C., Santiago de Compostela, 1996.
Arendt, Hannah. "De la historia a la acción". Ed. Paidos, Madrid, 1996.
Argán, J. Carlo. "Proyecto y destino". Ed. U.C.V., Caracas, 1972
Argán, J. Carlo. "El arte moderno". Ed. F.Torres, Valencia, 1984.
Bachelar, Gastón. "Le droit de rèver". Ed. P.U.F., París, 1970.
Bachelar, Gastón. "La poética de la ensoñación". Ed. F.C.E., México, 1982.
Boudon, Philippe. "L'echele du Scheme" en "Images et imaginaires de l'architecture". Ed. C.G.P. París, 1974.
Da Vinci, Leonardo. "Tratado de la pintura". Ed. Schapire, B.Aires, 1974.
Fiedler, Konrad. "Escritos sobre el arte". Ed. Visor, Madrid, 1991.
Grandilla, Javier. "Escritos sobre pintura abstracta". Ed. Garandilla, Madrid, 1990.
Gregotti, Vitorio. "El territorio de la arquitectura". Ed. G.G.. Barcelona, 1972.
Kennedy, John. "Así dibujan los ciegos" en "Investigación y ciencia". Marzo, 1997.
Klee, Paul. "Pedagogical Sketchbook". Ed. Faber and Faber, Northamton, 1972.
Nicolaides, Kimon. "The natural way to draw". Ed. Haughton Mifflin, Bostón, 1969.
Pehnt, Wolfrang. "Expressionist Architecture in drawings". Ed. Thames/Hudson, London, 1985.
Rothko, Marc. "Catálogo". Ed. F.S.M. Madrid, 1988.
Seguí, Javier. "El dibujo en la enseñanza de la arquitectura en la Escuela de Madrid" en "Comprendiendo Toledo". Ed. COAM, Toledo, 1982.
Seguí, Javier. "Anotaciones acerca del dibujo en la arquitectura" en "Revista EGA nº 1". Valencia, 1991.
Seguí, Javier. "Para una poética del dibujo" en "Revista EGA nº 2". Valladolid, 1993
Tanizaky, Jun'ichiro. "El elogio de la sombra". Ed. Siruela, Madrid, 1996.
Valery, Paul. "Teoría poética y estética". Ed. Visor, Madrid, 1990.

EL REFLEJO DE LA MOVILIDAD EN LA ARQUITECTURA
(2ª versión 27.5.98)

Introducción

Todos los cambios de nuestra cultura están organizados diferenciando y apalabrando, a veces conceptualizando, acontecimientos y situaciones, que luego se reconocen y tratan como ámbitos estables y equilibrados en los términos que fundan su entidad.

Esto es así hata el punto de resultar extraordinario el intento de discurrir acerca de los procesos experienciales desequilibrados que envuelven todos los aconteceres.

Situados en esta apreciación, entendemos que la experiencia es cambio, transformación, mientras que la objetivación es parada, congelación artificial que pretende descretizar el cambio, y fijarlo, al tiempo que desencadena la conciencia existencial como transcurso abocado a un término (la muerte y el fin de la historia), aunque ese término mantenga su indefinición en un compromiso continuo (la preservación evolutiva de la especie).

El punto de partida de este escrito es el cambio dinámico constante e inefable de "todo", considerado como atmósfera en la que aparece la cultura o, si se prefiere, la reflexión. Desde esta perspectiva lo singular no es tanto la advertencia de lo dinámico en cualquier proceso de producción, sino y, sobre todo, la notificación de las cristalizaciones que, surgidas de procesos evanescentes y en desequilibrio, destilan productos quietos, disecados, acabados, en equilibrio.

Los reflejos

Reflejar, en nuestra lengua, quiere decir hacer retroceder o cambiar de dirección la luz, el calor, el sonido o algún cuerpo elástico, cuando sus movimientos interfieren contra una superficie lisa. También es manifestar o hacer patente una cosa y dejarse ver una cosa en otra.

Vinculado al verbo reflejar, el sustantivo reflejo indica que algo ha sido reflejado (o ha cambiado de trayectoria, o se ha dejado ver), con dos acepciones diferenciales, ya que se distingue, entre el reflejo como manifestación abierta, y el reflejo como aparición reactiva espontánea. En fisiología se llama reflejo a la respuesta involuntaria (inconsciente) que se produce como reacción a un estímulo.

*

Tiempo. Movimiento

Por tiempo entendemos la duración de las cosas sujetas a mudanza. También se llama tiempo a cada uno de los actos sucesivos en que se divide la ejecución de una cosa (Diccionario de la Lengua).

El tiempo (la temporalidad) es una noción central en la historia de la filosofía, que juega un papel determinante en la metafísica, la ontología, la epistemología, la psicología y la física, y que puede hacerse proceder de la acotación de Aristóteles que señala el tiempo como la imagen móvil de la eternidad, al observar que el tiempo y el movimiento se perciben juntos.

Al margen de las vicisitudes históricas de la noción, a nosotros nos interesa la identificación perceptiva entre tiempo y movimiento, entre transcurso y mudanza, que nos lleva a considerar la cuarta dimensión como la dinamicidad, como el movimiento, como el cambio. "*El tiempo es la pauta* (la medida) *del movimiento según un antes y un después"* (Aristóteles) Física" IV, II).

*

El reflejo de la movilidad en la arquitectura

Intentar hablar de la movilidad reflejada, en y por la arquitectura, va a suponer, sobre todo, reflexionar acerca de como se recoge y se procesa el movimiento en la producción arquitectónica (en el proyectar y el construir), para, luego, poder examinar cómo la dinamicidad manejada en la producción se manifiesta en el proyecto y en la obra de arquitectura. Y esto, entendiendo la dinamicidad, por un lado, como movilidad física de enseres, usuarios y procesos de construcción y, por otro, como variabilidad de posibilidades configurativas, en la medida en que estas componentes atencionales de la arquitectura son imaginadas, conjeturadas y tanteadas, en los procesos de proyecto.

Renunciando de entrada a cualquier intento de sistematización, la argumentación va a producirse por condensaciones temáticas sucesivas, como un conjunto de reflexiones, que, a modo de reflejos diversos, tratarán de acotar el evanescente ámbito de esta comunicación.

*

Plástica y movilidad

La cuestión de cómo las artes plásticas enfrentan el movimiento es un tema clásico de la teoría del arte, central cuando se examina la diferenciación modal de las distintas disciplinas.

En el Laocoonte, Lessing (G.E. Lessing "Laokoont" ed Sempere y Cía, Valencia, 1910, traducción de Luis Casanovas de G.E. Lessing, "Laokoon: oder uber die Grenzen der Malerei und Poesie" ed. Grimen) acomete la empresa de comparar la pintura y la escultura con la literatura, para advertir que la diferencia entre estas formas expresivas consiste en que las modalidades plásticas sólo pueden representar un instante del transcurrir dinámico de la acción en que los personajes están inmersos... "*en la naturaleza, siempre cambiante, el pintor no puede sorprender más que un instante único; además no puede, en ese instante único, sorprender más que un punto de vista único"...."sabiendo que sólo es fecundo el instante y punto de vista que deja el campo libre a la imaginación"*. (sic., pag. 30).

Por contra, señala que la literatura no tiene esa restricción, ya que puede desarrollar linealmente, y sin límites, los avatares y circunstancias sucesivas de cualquier historia: "*al poeta nada le obliga a concentrar su cuadro en un solo momento. Libre en absoluto de remontar hasta el origen cada una de las acciones que describe y de conducirlas a término a través de todas las modificaciones posibles, que costarían cada una al pintor una obra totalmente distinta y acabada, no cuestan al poeta sino un solo rasgo que, vinculado por el que le precede y allanado por el que le sigue, pierde su valor propio y produce en el conjunto el mejor efecto*" (sic. Cap III Graf. 30)

También observa que la literatura no puede recurrir al poder ilusorio de las imágenes visuales aunque: "*la esfera de la poesía es más extensa, ya que el campo que abre a nuestra imaginación es infinito al ser sus imágenes inmateriales* (no visuales) *y pueden subsistir unas al lado de otras en mayor número y variedad, sin que se oculten o degraden entre sí, como sucedería con los objetos mismos o sus signos* (imágenes convencionales) *en los estrechos límites del espacio y el tiempo*" (en un cuadro o un grupo escultórico) (sic., pag. 69).

El Laocoonte es un libro escrito en el año 1766 que acomete esta comparación desde el plano único de la representación (la mímesis), es decir, desde la descripción convencionalizada de acontecimientos socialmente significados, pero que puede

generalizarse a cualquier otra modalidad expresiva plástica, ya que indica las claves de la naturaleza lingüística, operativa e imaginaria, de las artes del reposo (arquitectura, escultura y pintura), frente a las artes del movimiento (música, danza y literatura). (E.Trías, "Lógica del límite", Ed. Destino, Barcelona 1991) (E. Sourieau en "La Correspondance de les arts", diferencia a las artes, denominando a las primeras artes de la vista y a las otras artes del oído).

Hoy sabemos que las obras de arte se generan a partir de tanteos promovidos por imágenes desencadenantes vagas, que se configuran por aproximaciones sucesivas, en la medida en que el propio desarrollo activo de las obras va determinando su concreción concatenada, junto a su sentido artístico, su significación experiencial y su valoración.
También sabemos que los lenguajes plásticos espaciales (del reposo, de la vista) se estructuran por superposición, en el mismo marco operativo (el mismo soporte material), de los distintos estadios tentativos, conformados por iniciativas y correcciones sucesivas sometidas a diversas intenciones y controles atencionales, hasta alcanzar obras densas que disimulan, en su presencia final, el espesor temporal de su génesis. Mientras los lenguajes plásticos temporales (del movimiento y del oído) se estructuran en el despliegue lineal sucesivo de discursos episódicos tentativos, que se concatenan "entre palabras, silencios, revelaciones y detalles, en una organización del transcurrir narrativo que se impone al lector, aboliendo todas las reservas conceptuales que éste pudiera albergar ante el suceso o la historia narrada". (M. Vargas Llosa, "Cartas a un joven novelista". Ariel, Barcelona 1997).
FIG. 1

Si la pintura superpone, la literatura despliega. Cada fase de la pintura es un barrido configurativo que se encaja en una horma formal cada vez más precisa. Cada fase de la literatura es un discurso que se desborda de un núcleo inicial, que se acaba diluyendo en la narración.

Efectivamente, podemos decir que la gran tarea de la pintura ha sido, y sigue siendo, atrapar, mediante la dinámica del pintar (del dibujar), que es puro movimiento encima de un soporte marco, situaciones estáticas singulares, aisladas de una realidad fenoménica en constante cambio. El proceso histórico de este empeño se ha producido jalonado por el encuentro de convenciones capaces de simbolizar la apariencia de las cosas mudables y, quizás, por el engaño inconsciente de querer entender que esas convenciones y esas situaciones singulares son consecuencia de la percepción esclarecida (por supuesto) del mundo que las proporciona. Aunque hay que hacer notar, con Leonardo primero y con Medardo Rosso después, que hay una gran diferencia entre representar cosas duras, aristadas y quietas, que se pueden tocar y ver, frente al esfuerzo de inventar la visualidad de cosas que no se pueden tocar, que no son duras y que cambian, porque están quietas poco tiempo o porque están en perpetuo movimiento. El límite de la representación pictórica está en atrapar y configurar cosas que no se pueden ver e, incluso, ni imaginar. (J. Seguí "El dibujo de lo que no se puede tocar" EGA nº 5 en preparación).
FIG. 2

Si el dibujo de las cosas o escenas compuestas por elementos quietos que se pueden tocar y comprobar, funda la gran convención de la perspectiva visual y la Geometría Descriptiva, que ancla la representación de escenarios a reglas lineales y proporcionales estrictas y que, como fuertes convenciones, han sido entendidas como peculiaridades estructurales de la percepción visual, el dibujo de las cosas que se mueven o son difusas, funda la gran aventura pictórica que no puede optar más que por el tanteo inventado de trazos concatenados que presentan configuraciones insólitas, que alcanzan éxito cuando despiertan nuestra imaginación "por medio de nuestros ojos" (cit. Lessing op.est. p. 70), al margen de su isomorfismo con cualquier esquema de percepción Rosso nos dice (en Claris 1901) que nadie ha podido ver las cuatro patas a un caballo (en movimiento), y Leymarie nos advierte que nadie ha podido ver el viento como lo representan Leonardo o Rembrand (cit en J. Seguí, "El dibujo de lo que no se puede tocar" op cit)

Podría decirse que la evolución de la plástica es la historia cruzada de dos aventuras: la de inventar el ojo y el ver, y la de proponer condensaciones configurativas capaces de evocar la congelación instantánea de lo móvil inconeebible. Y, si durante siglos, el paradigma ha consistido en evocar el movimiento congelado en marcos convencionales, a partir del paisajismo clásico y, luego, del impresionismo, la pasión se acrecienta acometiendo las osadas aventuras de atrapar el agua, la luz, el instante sorprendente, para, luego, pasar a intentar inventar la representación de la propia mudanza de las cosas: el cambio de posición del observador, en el cubismo, la pura traza de lo móvil, en el futurismo y el radialismo, hasta intentar alcanzar la mera dinamicidad en el pintar, como lo propone el action painting

Las artes plásticas son el reflejo congelado de la dinamicidad presenciada y reflejan, ocultando, la dinámica de imaginar y de hacer en que consiste su realización.

La movilidad en la arquitectura
Trías presenta la arquitectura como un arte del reposo que se instala en la frontera, ya que da figura, forma y sentido, al ambiente en el que los acontecimientos se despliegan significativamente. Es un arte de los límites y en los límites.

"Reposo y movimiento constituyen los fundamentos físicos, metafísicos u ontológicos de lo que se suele llamar espacio y tiempo. En reposo se abre el espacio como lo que da medida y número a las cosas que se muestran (las que ocurren o suceden). *Se abre el espacio de posible mostración y de renuncia de las cosas. Pero la cosa, dentro del cerco del aparecer, se manifiesta moviéndose y el tiempo da medida y número a ese movimiento. En el espacio, el movimiento se halla en repliegue, como encogido en el linde de la pura posibilidad, ,y, en el movimiento, ese espacio se halla presupuesto. En cierto, modo anulado y conservado como a priori de su propio y pertinente despliegue temporal o sucesivo"..... "la arquitectura prepara el terreno* (cualquier terreno), *lo endereza y lo dispone, en su solidez y resistencia, como lugar de reposo* (en reposo), *que deja liberado el espacio como espacio* (como amplitud) *"...." en la conciencia arquitectónica del movimiento moderno la arquitectura, más que arte de la edificación, aparece como arte de la proyección del espacio en el espacio* (en la amplitud) *o su determinación como espacio"* (conformado, configurado). *"Desde esta conquista, el espacio deja expuesto lo que en ese lugar en reposo se prepara y se dispone: un ámbito de posible movilidad y de consumo de tiempo"*. (E. Trías, op cit pag. 102 y 103).

La arquitectura puede entenderse como un arte configurador de límites, destinados a alojar y contener movimientos. *"La arquitectura es poner en orden. ¿Poner en orden qué?. Las funciones y los objetos. Ocupar el espacio con los edificios y las calles, crear recipientes* (envolturas) *para albergar a los hombres y crear comunicaciones útiles para transportarlos"* (Le Corbusier. "Mensaje a los estudiantes de arquitectura"., ed. Infinito, Buenos Aires, 1961)

Las definiciones históricas de la arquitectura hacen todas ellas más hincapié en el hecho de construir que es la cuestión del sentido social y humano de la construcción, la utilitas de Vitruvio, que, en la mayor parte de los tratados, se da por supuesto como condición necesaria aunque nunca suficiente de este arte. (Ver: "Qué es arquitectura" nº 201, 202 y 203, Revista TA, año 1976). Sin embargo, desde la antropología y desde la conciencia arquitectónica moderna, como señala Trías, es imposible eludir que la arquitectura sea un arte sometido a la construcción y vinculado a normas simbólicas aparienciales, fundamentalmente destinado a proteger y envolver comportamientos humanos ritualizados, a albergar, proporcionando las amplitudes y condiciones ambientales óptimas, acontecimientos, series dinámicas de acciones cotidianas o institucionales, previamente anticipadas.

Entendida así, la arquitectura se constituye como la limitación que prepara ámbitos para que en ellos sea posible el movimiento y el consumo de tiempo (Trías op cit.).
Cualquier elemento material erigido será un obstáculo a la libertad de movimientos, pero, también, será un límite que determine la tangencialidad de la movilidad posible. Un habitáculo (room) será un recinto que preserva una amplitud, y, también, será la condición de la amplitud preparada para ciertos acontecimientos.

En una primera aproximación, la arquitectura reflejará las dinámicas posibles en los habitáculos por ella dispuestos. En una segunda aproximación, la arquitectura se entenderá como el reflejo de las dinámicas sociales anticipadas para su propia pertinencia como arquitectura. Y ahora entramos en otro nivel. Proyectar arquitectura supone, entre otras cosas, atender a la movilidad de los usuarios y los enseres previstos para que la propuesta, y luego el edificio, posibiliten las situaciones y acontecimientos que van a justificar su realización en el contexto social del encargo.

Proyectar arquitectura es, puramente, delimitar amplitudes preservadas para ciertos movimientos, empaquetar cambios situacionales en ámbitos constructivos, inventar la dinamicidad cambiante de la presencia del edificio bajo la mudanza del ambiente natural (El juego sabio de los volúmenes bajo la luz, en palabras de Le Corbusier). Proyectar consiste, sobre todo, en la vivencia de una danza imparable que, de alguna manera, acaba produciendo envolventes, cristalizaciones configurativas que pueden contener esa danza fluidamente, sin forzamientos.
FIG. 3

El proyectar se funda en el diálogo entre la tentativa dibujada y la significación proyectada sobre el dibujo tanteado. Y este mecanismo, aproximativo e iterativo, descansa sobre la comodidad en el dibujar y la capacidad del dibujo para recibir significaciones, facilitar simulaciones y promover modificaciones (otras tentativas). A este sistema, que permite el trabajo fluido del arquitecto, Boudon lo llama "*espacio arquitectónico*" (P. Boudon. "Sur l'espace architectural"., ed Dunod, París, 1971). Y al parecer, no todo tipo o modalidad gráfica vale para cualquier operación proyectiva. En esto, como en tantas otras cosas, es Leonardo el que, al experimentar la representación figurada como modo de conocimiento, desvela que el uso de la proyección (la planta) es el medio idóneo para discernir la movilidad (tanto frente a la arquitectura, como con respecto a la anatomía o la hidráulica), así como que el uso del corte (la sección) es el medio estricto para entender la estructura interna estable y relacional de las cosas (de los edificios y los sistemas biológicos). También indica que la vista de pájaro (axonométrica) es el mejor modo de describir cualquier objeto como totalidad, y la vista de pájaro cortada (axonométrica seccionada) la representación idónea para notificar, con el máximo detalle, la naturaleza de un objeto u órgano (esta observación la hace respecto a ciertos dibujos anatómicos). A la perspectiva visual le reserva la prioridad pictórica para describir y comprobar el funcionamiento de la "visión". (L.Heydenreich "Leonardo scienziato" en "Enciclopedia Universale dell'arte"., ICC, Venezia, 1958).

Le Corbusier es más drástico cuando dice: "*Todo está en la planta y el corte*" (Le Corbusier op cit). Efectivamente, el dibujo en planta es la modalidad configurativa en la que es posible pensar la dinamicidad; "ver" los movimientos posibles para los que se dispone la amplitud. También es la modalidad privilegiada para tantear y plantear la construcción, el otro proceso dinámico inherente a la arquitectura (a la producción edificatoria). En la planta, se simulan recorridos, acciones, rituales, y la planta justifica o inhabilita el propio destino del edificio. Dice Berger: "*los lugares para el cobijo están hechos de costumbres, y las costumbres lo abarcan todo: las palabras, las bromas, los gestos, los actos.... los objetos físicos y los lugares -un mueble, una cama, un rincón de la habitación, la esquina de la calle- proporcionan el escenario, el emplazamiento de la costumbre, pero no son ellos, sino la costumbre la que protege*" (J. Berger. "Y nuestros rostros, mi vida, breves como fotos"., edi., Blume, Madrid, 1986).

En general, se suele proyectar a partir de tipos de organización que vinculan entre sí habitáculos, que son células espaciales destinadas a encapsular hábitos morales standarizados. En este proceder, la dinamicidad en los recintos se elude, para enfatizar los movimientos entre recintos: "*la calidad de la circulación interior será la virtud biológica de la obra"... "la buena arquitectura se camina y se recorre, tanto por dentro como por fuera. Es la arquitectura viva"*. (Le Corbusier op cit).. En estos procesos la movilidad se reduce a la consideración de ciertos momentos dinámicos privilegiados, dando por sentado que el resto de los cambios podrán realizarse sin inconvenientes. Pero también es posible y aconsejable aprovechar el trabajo de tanteo en planta para incluir en él la mayor cantidad de anticipaciones situacionales y activas posibles. Decía en cierta ocasión José Antonio Corrales: *"Sueño con tener algún día en mis manos un proyecto que me permita no tener que hacer otra cosa que dibujar la envolvente, en donde caiga, de la ristra de actividades y movimientos encadenados en que se funda una casa, o cualquier otro edificio"*. (J. Corrales, recogido en: J. Seguí, "La Cultura del Proyecto Arquitectónico", E.T.S.A.M. 1996).

La planta, en el trabajo de proyectar, no puede ser sino el reflejo de la actividad dinámica de los rituales sociales anticipados en el mismo proyectar. Y, en consecuencia, las plantas reflejarán la dinamicidad social que potencialmente contienen, junto con la dinamicidad proyectiva que, como cuando se hace un cuadro, es el espesor de los tanteos acumulados en su resolución.
FIG: 4

El dibujo en corte es otra modalidad configurativa básica, en el proceso de proyectar, en la que es posible experimentar, por un lado, la estabilidad de la edificación, pero, también, el éxtasis, las posibilidades contemplativas en quietud que el edificio puede proporcionar. La sección plantea la escala, hace ver las conexiones entre el dentro y el fuera y permite tantear las sensaciones que la mera amplitud puede proporcionar. Cada sección es un plano de experiencia arquitectónica. La experiencia ambiental sería un barrido de secciones.
FIG. 5

Las secciones son el reflejo de las quietudes anticipadas al proyectar y reflejan, en consecuencia, cómo el proyectista ha pautado los reposos de la continua movilidad en que consiste habitar un edificio.

Planta y sección son modalidades de experiencia configurativa complementarias, comprometidas con la dinamicidad utilitaria pautada y con los reposos en que consiste vivir.

Fuera de la proyección y el corte no hay ninguna otra modalidad operativa gráfica útil en el proyectar. Todo lo demás es consecuencia y complemento comunicacional. "*Todo está en la planta y el corte. Cuando usted llega, a través de plantas y cortes, a un ente que funciona, ha de seguir otras determinaciones. Las fachadas, serán bellas si usted tiene alguna capacidad para diseñar.... será un buen arquitecto cuando las fachadas sean expresión del ente interior*", (su reflejo), (Le Corbusier op cit).

Las otras modalidades gráficas no son modalidades de "concepción", sino de presentación, de comunicación de una entidad que no ha podido ser concebida más que en proyecciones y cortes. (P. Boudon. "L'echele du Scheme" en "Images et imaginaires de l'architectura". C.G.P., París, 1974).

*

La dinámica artística

Lessing trataba las obras de arte como movilizadoras de una clase de imaginación que debe de ampliar o reconstruir los acontecimientos que las obras representan.

Esta presunción implica la inexorabilidad comunicativa de cualquier realización humana y funda la naturaleza enjuiciativa (estética) de las obras de arte. Cualquier cosa realizada con signos convencionalizados refleja algo; al menos, las condiciones y vicisitudes de lo que narra. Cuando, más adelante, se advierte que las obras de arte, en ocasiones, más que descripciones, son determinaciones que inventan la realidad, y que siempre son el resultado de un hacer tentativo que resuelve en su configuración el propio contenido que persigue, (Fiedler "Escritos sobre arte" Visor, Madrid, 1991), se empieza a pensar que las obras de arte lo que reflejan, sobre todo, es el proceder productivo, la dinámica ejecutoria de los autores, que puede ser entendida como una forma de conocimiento, más allá de cualquier intención narrativa (La obra como proclamación, más que como narración).

Este posicionamiento frente al arte justifica el desarrollo de multitud de teorías interpretativas que enseguida se vinculan a las filosofías hermenéuticas, al fenómeno de la comunicación y a los análisis de la acción.

"*Sabemos que el artista es el verdadero y único autor de su obra. La identidad entre forma formada* (obra realizada) *y forma formante* (obra prevista y en ejecución) *no significa que una desarrolle a la otra, sino que no se pueden diferenciar. El proceso artístico se puede interpretar como la progresiva constatación de tal identidad, en el sentido de que, el proceso, se concluye cuando la obra llega a ser lo que quería ser. Pero, desde su inicio,* (la obra) *no pretende ser otra cosa que aquello que ha de resultar, si resulta. La obra por hacer no es otra cosa que la obra hecha, si se hace cuando se hace. Esto significa que la libertad orgánica del proceso crítico es aquella que se proyecta en la intimidad de la libérrima creación artística: el artista está determinado por su propia obra, y si no obedece a la coherencia interna de la misma, está condenado al fracaso*". (L. Pareyson., "Conversaciones de estética"., Visor, Madrid, 1988, cit pag 30).

Ahora, sabemos que la obra refleja la dinámica operativa activa de los ejecutores, que es un reflejo superpuesto a las peculiaridades útiles o narrativas que las obras están obligadas a dejar ver en razón a su naturaleza peculiar.

"*El artista procede tanteando, sin saber a donde llegará, pero sus tanteos no son ciegos, sino que están dirigidos por la misma forma que ha de surgir de allí, a través de una anticipación que, más que conocimiento, es actividad ejercida por la obra antes incluso de existir, en las correcciones y en los cambios que el artista está haciendo. El proceso artístico es, en este sentido, unívoco, como el desarrollo orgánico, que va de la semilla al fruto maduro; pero tal univocidad aparece sólo post factum, cuando el artista, después del azaroso camino expuesto, hasta el último momento, al riesgo y al fracaso, de creador se ha convertido en espectador de su obra, y comprende que ha llegado a realizarla por que ha sabido encontrar y seguir el único modo en que se podía hacer*" (L. Pareyson., op cit.).

La arquitectura refleja, en un primer estadio, la movilidad de las acciones y los reposos anticipados en su determinación limitativa. Pero también refleja, en una segunda atención, los presupuestos, tanteos, rectificaciones y hallazgos en que consiste proyectar, ofreciéndose como el enigma estático de una dinámica incesante de acciones, reflexiones posteriores y rectificaciones sucesivas, que llevan a resultados que pueden presentarse como objetivos logrados.
FIG. 6

Atrapar estos reflejos no es sencillo ya que requiere el ejercicio de un arte crítico y complejo llamado interpretación.

"*Interpretar es una determinada forma de conocimiento en la que, por una parte, receptividad y actividad son indispensables y, por otra, lo cognoscible es una forma* (una representación) *y el cognoscente una persona. Interpretar es entender, captar, aferrar, penetrar*". (Pareyson "Estética. Teoría della Formativita". Bonpiani, Milano, 1966). Interpretar es dar explicación a la comprensión de una obra como resultado de su proceso de realización, (J. Seguí. "Introducción a la interpretación y al análisis de la forma arquitectónica" en "La interpretación de la obra de arte" ed. Complutense, Madrid, 1996), y se interpreta, en función de la experiencia del intérprete, aventurando los posibles estadios de la obra, y tanteando dinámicas ejecutoras explicativas que puedan dar razón de la obra como resultado de una realización.

La interpretación es vista por Pareyson como el único modo de entender, de asumir, el reflejo de la dinamicidad que la propia obra arrastra en su tema y en su ejecución: "*En primer lugar, la obra no se ofrece fuera de la interpretación que de ella se hace, lo que significa que, en cierto sentido, obra e interpretación se identifican y, en otro, la obra vive en la interpretación como su juez y norma. La interpretación no es algo distinto de la obra, es decir, no es ni copia ni reproducción que pretenda dar un sucedáneo, ni un añadido que la personalidad del intérprete haga aparecer como algo nuevo y anecdótico. La interpretación de la obra es la obra misma, porque el intérprete no quiere tener una réplica de la obra, sino captar y poseer la obra misma tal y como es en sí. En la interpretación, la personalidad del intérprete no es una lente deformante, sino un órgano de penetración, es decir, la condición para la identificación de la obra con la interpretación que la capta y la hace vivir como ella misma quiere y, por tanto, rechaza las*

supuestas interpretaciones que no hacen sino sobreponer la persona a la obra, sin llegar a ella, sin poseerla".

(Pareyson. "Estética", op cit.).

*

La imaginación aérea.
No hay actividad sin imágenes desencadenantes que juegan el papel de promotoras de los actos. Pero la imaginación no son las imágenes, sino su dinámica abierta y evasiva (el imaginario), su movilidad incesante, que es el fundamento de toda novedad.

"*Una imagen que abandona su principio imaginario* (la dinamicidad), *y se fija en una forma definitiva adquiere poco a poco los caracteres de la percepción... Una imagen estable y acabada corta las alas a la imaginación soñadora que no se encierra en ninguna imagen, y a la que podríamos llamar imaginación sin imágenes... lo imaginario decanta imágenes, pero se presenta como algo que está siempre más allá*" (G. Bachelar "El aire y los sueños", FCE, México, 1972)
Aunque Bachelar desarrolla sus reflexiones fenomenológicas teniendo como horizonte la labor poética, sus descubrimientos se pueden generalizar a toda actividad artística ya que, como hemos visto, el arte haciéndose es una aventura fundada en la libre movilidad del hacer, que se apoya en el imaginario vivo hasta que se alcanza la fijeza propia de la objetividad.

Cuando Bachelar aisla la imaginación aérea de otras imaginaciones figurales y materiales es porque piensa que esta modalidad vital es una forma de "ver" y de "vivir" específica y privilegiada para llegar a la esencia de lo dinámico. Para él el movimiento puro sólo puede ser encontrado sobre el fundamento de la imaginación activa, que tiene el sentido ensoñado de lo aéreo. Y la imaginación activa sólo es posible prescindiendo de las formas de la representación, habiéndolas superado como estadios elementales de la cotidianidad.

La indicación es radical. Sólo es posible la imaginación del movimiento después de abandonar las imágenes formales de la vista. "El método para desprenderse de las representaciones consiste en borrar. Así se accede a una imaginación que encuentra su goce en el borrar, sosteniéndose a sí misma sin imágenes" (Bachelar "El aire y los sueños" op cit)
Apunta que el mundo dinámico está colocado antes que el mundo representado, que se vuelve opaco sin la ayuda de la ensoñación aérea. "*Si el mundo no fuera primero mi ensoñación entonces mi ser estaría ceñido a sus representaciones, esclavo de sus sensaciones inmediatas. Privado de las vacaciones del ensueño aéreo, no podría tomar conciencia de sus representaciones*" (Bachelar "El aire y los sueños" op cit).
FIG. 7

En este punto resulta inevitable recordar a Baudrillard quien, en su provocador, aunque apocalíptico, diagnóstico de la actualidad social, nos recuerda que la identificación inexorable entre representación icónica y realidad, sin dejar resquicio a la ensoñación, provoca el simulacro, el aplastamiento entre cliches visuales y entendimiento visual de lo real, que acaba por destruir la propia vivencia de la ilusión (lo imaginario), anegada por el simulacro, entendido como realidad integral. (J. Baudrillard "El crimen perfecto" Anagrama, Barcelona, 1996).

¿Y, entonces, cómo es posible procesar el movimiento para proyectar arquitectura?. ¿Y cómo pueden alcanzarse los reflejos dinámicos que la arquitectura transporta y deja ver?.

Para procesar el movimiento Bachelar indica que se debe de empezar por la instantaneidad de la voluntad de movimientos, por la función. "*La imaginación dinámica se adelanta a la imaginación material. El movimiento imaginado, al retardarse, crea el ser terrestre*" (material). (Bachelar op cit).
Para alcanzar los reflejos dinámicos de las obras también hace su indicación: "*Primero el ensueño, la admiración. Después la contemplación, extraño poder del alma humana capaz de resucitar las ensoñaciones, de recomenzar, de reconstruir, pese a los accidentes de la vida sensible, su vida dinámica imaginaria*". (Bachelar op cit).

La espaciación
Derrida comentaba hace poco en Madrid que la llamada deconstrucción es un ejercicio que intenta jugar con las argumentaciones para inventar intersticios, espacios abiertos entre y con el sonido y sentido de las palabras. (Derrida. "Conferencia en Madrid", ETSAM, 1997, sin publicar).

"*Espaciar es desbrozar, limpiar el bosque. Espaciar es la creación de lugares libres. Espaciar aporta la localización que prepara, cada vez, un morar. En el espaciar habla y se oculta a la vez un suceder. ¿Cómo sucede el espaciar? ¿No es un emplazar y esto en su doble sentido de permitir y de colocar?. En primer lugar el emplazar concede algo. Permite disponer de algo libre, lo cual, entre otras cosas, permite el aparecer de objetos presentes a los que se ve remitido el habitar humano. En segundo lugar, este emplazar proporciona a las cosas la posibilidad de relacionarse con su propio sitio y, desde él, con las demás cosas"... "En el lugar se verifica el congregarse de las cosas en su entorno en el sentido de un acoger que da sitio libre".... "Tenemos que aprender a reconocer que las cosas mismas son los lugares y que no pertenecen a un lugar. La mutua implicación de arte y espacio tiene que ser pensada a través de la experiencia del lugar y el entorno*" (el entorno indica la libre extensión). (M. Heidegger. "El arte y el espacio" E.H.U., 1990).

Sin intentar interpretar estas anotaciones de Hidegger, nos es suficiente con vincular sus evocaciones a dos de los autores hasta ahora citados. Recordando a Trías, proponemos volver a considerar la arquitectura como arte frontera que: "*deja expuesto lo que en ese lugar en reposo se prepara y se dispone*" (Trías op cit) ¿Podríamos decir que la arquitectura da espacio, que da lugar?. Y volviendo a Bachelar, proponemos advertir que la amplitud (el entorno) es la pura experiencia de libre movilidad que proporciona la imaginación aérea. ¿Será acaso imposible entender la amplitud limitada o ilimitada sin la experiencia vivida y ensoñada de la movilidad radical?

Aquí los reflejos se reflejan y, sin poder sostener cabalmente que los autores evocados estén hablando del mismo tema, no es posible resistirse a indicar con entusiasmo las resonancias mútuas que sus argumentaciones comportan en el ámbito de este trabajo.

Un entendimiento dinámico de la arquitectura y el proyectar.
En una tesis doctoral recientemente leída en Madrid, su autor A. Juárez, vinculaba las figuras de Le Ricolais y Louis I.Kahn, que habían colaborado en la Universidad de Pennsylvania, para enfatizar, entre otras cosas, la visión dinámica que los dos personajes compartían frente a las estructuras y la arquitectura (A.Juárez "Continuidad y discontinuidad en Louis I. Kahn. Material, estructura, espacio" ETSA, Madrid, 1998)

Quizá la conciencia de la dinamicidad no puede ser igual en un poeta o un filósofo que en un ingeniero o un arquitecto, pero es indudable que los personajes aludidos entendían la movilidad como un componente fundante del pensamiento técnico y de la propia actividad proyectiva.

Le Ricolais manifiesta abiertamente estas inquietudes cuando escribe: "*Parte de nuestra búsqueda está en encontrar un concepto más fluido de la forma, a menudo unido con el tiempo, que implica movimiento y que nos presenta las formas como las vemos en los organismos vivos*" (Le Ricolais "Visions and Paradox", Philadelphia, 1996).
Su entendimiento de la dinamicidad frente a la arquitectura lo expresa diciendo: "*Las cosas mienten y también sus imágenes*" ...... "*Nunca más será la plaza de la antigua Roma nuestro foro, sino cierto tipo de sistema nervioso que permite a la gente entrar en contacto unos con otros y realizar las actividades del modo más corto y rápido posible*" .... "*Ahora que nuestros movimientos se aceleran más que el crecimiento de la población, nuestros objetivos futuros puede que no sean cómo estructurar los edificios, sino como estructurar las circulaciones*" (Le Ricolais "Visions and Paradox" op cit).

Puntualizada la observación de la importancia de la dinamicidad en el diseño, Le Ricolais aporta su particular visión para acometer su tratamiento, proponiendo la topología como ámbito del entendimiento de la movilidad. Dice: "*Todo no es más que cuestión de disposición: en la física los electrones, en la poesía las palabras; en todas partes están a mano salvajes energías a punto de desaparecer si se rompen las conexiones de la disposición*".... "*Disposición es estructura*".... "*La noción de estructura invade todo. Más que la estructura, importa, si se me permite el pleonasmo, la estructura de las estructuras*".... "*El lado seductor de la topología es su generalidad y su erosión grandiosa del detalle: el arte de las conexiones se extiende, no solamente a las fuerzas que actúan sobre las estructuras, sino a las estructuras mismas y a las estructuras de las circulaciones, problema esencial en la arquitectura y la vida urbana*" (Le Ricolais "1935-1969, Etudes et Recherches", Zodiac nº 22, 1973).
FIG.88

Estas convicciones que, al parecer, Le Ricolais comparte con L. Kahn, se manifiestan en el arquitecto de modo especial. En efecto, respecto a la imaginación dinámica (imaginario aéreo de Bachelar) Kahn dice: "*La necesidad es algo concreto, un asunto de todos los días. Pero el deseo es algo más, es el precursor de una nueva necesidad. Es lo que todavía no está dicho, lo que todavía no está hecho. Lo que motiva*" (L.I. Kahn, "Silence and Light" en "Architecture and Urbanism" nº 3, 1973).

Además, Kahn advierte que no sólo la arquitectura y el proyecto son de naturaleza dinámica, señalando también a la construcción. "*Existe un orden de la construcción, que trae consigo un orden en el tiempo. Ambos están muy unidos el uno al otro. El orden de la estructura hace consciente la presencia de la grúa. Ésta, al poder levantar veinticinco toneladas, debería aparecer en las especificaciones de un edificio actual, pero no aparece. El arquitecto dice: es interesante, están usando una grúa en mi edificio, con ello pueden mover más rápidamente las cosas; pero no se da cuenta de que la grúa es realmente el diseñador; de que se puede colocar una pieza de veinticinco toneladas sobre otra igual y crear una junta impresionante entre ambas. La junta no es algo de orden menor*..... "*Por eso la idea de que la creación de juntas es el origen del ornamento viene otra vez a la mente. Lo que se puede erigir como una única cosa, acaba expresando la forma de unión de una pieza junto a la otra*" (Kahn op cit).

Respecto a la forma dinámica de entender por parte de Kanh la arquitectura y el proyectar, A. Juárez indica: "La idea de Le Ricolais sobre topología, como disposición de la forma y no como la forma en sí, puede ser explicada como un patrón conceptual sin dimensiones que traduce el espíritu de la institución a quien se destina el edificio, o como una organización espacial flexible que contiene el programa, susceptible de adaptarse a las condiciones concretas del edificio. El propio Le Ricolais interpreta así el concepto de Forma de Kahn, diciendo que se trata de una configuración posible, abierta a distintas formalizaciones concretas, que puede adoptar el edificio. La topología, como ciencia de las conexiones, parece reflejarse muy directamente en los diagramas de Forma que utiliza Kahn (A. Juárez op cit).
Luego recuerda la frase: "*Architecture comes from the making of the room*" (la arquitectura procede del hacer que conduce a un lugar preservado) en la que, entendiendo "room" como "raum", que es el concepto que emplea Heidegger para lo que se ha hecho sitio, "*algo que ha sido limpiado, y espaciado y tiene límites*" (lo que permite el movimiento y puede ser descrito topológicamente"), presenta la explicación tentativa (interpretación) que da Anne Tyng del proceder proyectivo de Kahn en la casa Adler a partir de tener definidos los lugares componentes de un proyecto: "*El proyectar de Kahn, puede interpretarse como intentos de síntesis, entre la aleatoriedad y el orden. La imagen de una jugada de dados viene a reflejar gráficamente lo que esta afirmación quiere decir. La situación inicial del proceso de diseño consiste en la aleatoria posición de unos dados sobre el tablero de juego. Sobre éstos, interminables ajustes tratarán de rescatar las piezas de su arbitraria aleatoriedad formal. Se busca una situación final de necesidad, como si la misma obra creara su propia necesidad de ser. La posición aleatoria de los dados después de caer sobre la mesa nunca resulta suficiente. Interminables jugadas de dados se suceden en un doloroso proceso, dando lugar a otras tantas impredecibles imágenes aleatorias. Nuevos ajustes buscarán de nuevo un orden, una integración paulatina, como si el orden del que Kahn tanto hablaba requiriera de un factor desconocido con el que no se cuenta de entrada. Una secreta presencia de lo no previsible*" (A. Juárez op cit).
FIG. 9

Basta ahora con suponer que los dados son ámbitos limitados de actividad (Rooms, habitáculos), tentativos, entendidos topológicamente, y que los movimientos implican anticipaciones, también tentativas, de disposición y de modos constructivos posibles, para obtener el relato de un proceder proyectivo abierto, entregado a la dinámica del hacer y mediado por la toma en consideración constante de los movimientos y situaciones que la arquitectura tiene que contener.

¿Cómo se reflejan las obras?.
Desde un punto de vista antropológico y comunicativo cualquier obra, considerada como un juego de lenguaje, o como una configuración semiótica de signos convencionales, o como un mero obstáculo objetual al comportamiento y la percepción, es, ante todo, algo que adquiere sentido cuando se usa, y que significa en la medida en que el uso es recogido (verbalizado) en un discurso social comunicable (Baudrillar, J. "La génesis ideológica de las necesidades", Anagrama, Barcelona, 1976; Sánchez Pérez, F. "La liturgia del espacio", Nerea, Madrid, 1990). Recordemos que explicar un uso es interpretar.

Pues bien, los dibujos son ámbitos de uso, como los proyectos. La arquitectura también. Si nos remitimos a las teorías de la acción y las reflexiones fenomenológicas vinculadas a la actividad poiética y técnica, (Fiedler, Pareyson) la realización de cualquier obra sólo es explicable en razón a la movilización y derroche de un enorme quantum de energía desencadenante, en forma de deseo de reconocimiento, inconformidad, gestión de sentimientos, imaginación dinámica, habilidad instrumental, criterios provisionales, tendencias, actividad, responsabilidad y riesgo, que
el autor, cualquier autor, vive como compromiso frente a lo colectivo y, a la vez, como constituyente de su identidad y de su destino. Este proceso de derroche, que, sólo es tolerable si es recompensado por el reconocimiento de los otros, inevitablemente produce la necesidad reequilibradora de su integración en un discurso a mano que lo justifique y que complete las inevitables arbitrariedades inquietantes de todo hacer. Dice Arendt: *"Sin palabras, la acción pierde al actor, y el actor, el agente de los actos, sólo aparece como posible en la medida en que es, al mismo tiempo, quien hace y quien dice con palabras que es actor, y anuncia lo que ha hecho y lo que trata de hacer*" (Arendt "De la historia a la acción"., Paidos, Barcelona, 1995).

Otra observación que refuerza el plus explicativo post-factum es ésta, también extraída de Arendt. *"Los procesos de acción no son sólo imprescindibles, también son irreversibles. No hay autor o fabricador que pueda deshacer o destruir lo hecho. Frente a lo irreversiblemente hecho, la única redención se funda en la facultad de perdonar que tienen los demás y en la de hacer promesas que tienen los actores*". Y estos dos procesos se articulan en el discurso que el actor hace sobre sus acciones, incorporando en él el esfuerzo energético consumido y su autojustificación.

La obra, para ser hecha, necesita un "quantum" específico de energía y se ampara siempre en un discurso explicativo y justificativo que es el que da entidad al actor como sujeto que siente, se esfuerza, se autodisciplina y narra su hacer y su riesgo. Pero, una vez la obra terminada, se desentiende de su agente y toma su lugar en el mundo de los objetos (de las objetivaciones), quedando a disposición de quienes tengan opción o necesidad de usarla. Ahora la justificación del autor deja de ser relevante para la obra.

Entre los usuarios puede haber productores de obras semejantes que la pueden entender desde su actividad, como juego de lenguaje. Pero, también, puede haber usuarios no productores que la entiendan como sistemas de señales, mejor o peor codificados, o como mero obstáculo (enigma o inconveniente) a sus propias ocupaciones o curiosidad.

En el límite, podemos decir que una obra realizado no dice nada. Es muda. Pero ocupa un lugar en un contexto, en cuya función se propone a sí misma como posible texto descifrable, en la medida que facilita u ofrece resistencia a las proyecciones de entidad y sentido que los usuarios sean capaces de articular frente a ella, desde sus respectivas circunstancias situaciones. Las proyecciones de entidad que llegan a resonar son los reflejos de las obras.

"Los cuadros (los dibujos), como el resto de las cosas que nos rodean, no dicen nada. Sólo responden o reflejan, o interactúan, con la inquietud pensable del observador que, encabalgada en su mirada, son capaces de alojar".
"Las cosas significan en razón a su uso y un cuadro (un dibujo) sólo admite uno, que es el de dejarse navegar, habitar, o acariciar, a través de la resonancia significativa que produce cuando el usuario (el observador) proyecta sobre él sentimientos y explicaciones amparados y modulados por su mirar".
"El pintor (el dibujante) sabe de este mecanismo aunque no lo pueda controlar y, en consecuencia, propone albergues (mundos) más o menos seguros y consoladores destinados a acoger y problematizar las proyecciones tentativas que inevitablemente van a hacer los observadores sociales". (J. Seguí, "Catálogo de la exposición de pinturas de Uriel, S.", 1996).

*

Los proyectos de arquitectura también significan en razón a su uso, que sigue siendo el de dejarse penetrar reflejando resonancias o silencios diversos en función a las proyecciones que el usuario articule sobre su urdimbre grafiada, guiado atencionalmente por su experiencia, su cultura y su interés.

A la arquitectura realizada le pasa lo mismo, sólo que, en este caso, siempre se presenta como contexto, como marco obstaculizador ineludible en el que hay que albergar o ya está albergado lo cotidiano, aquello que hay que hacer para sobrevivir.

Esta peculiaridad de la arquitectura construida la aleja definitivamente del que no puede generarla, que queda reducido a obligado usuario, para el que la edificación consolidada adquiere la entidad de un fondo duro, costoso e inevitable, que faculta o impide el confort general y el acomodo ritual de las actividades individuales y sociales empaquetadas en los edificios a lo ancho de la ciudad.

Para los usuarios comunes, los que sólo consumen la edificación, la arquitectura edificada se hace invisible, fundida en un continuo de amplitudes y recintos, distribuidos en zonas mejor o peor caracterizadas y comunicadas, más o menos representativas y costosas, en edificios más o menos agradables, que funcionan mejor o peor, que requieren más o menos mantenimiento y que permiten o impiden una mejor o peor colonización de los obstáculos, para distribuir, en y entre ellos, los enseres y objetos que facilitan la movilidad ritual y completan la imagen social que se quiere ofrecer a las visitantes, buscando su reconocimiento.

Desde esta perspectiva, las obras sólo pueden reflejar algo, cuando se las interroga, proyectando sobre ellas hipótesis tetantivas acerca de conjuntos categorizados de significaciones, elaborados experiencialmente y sostenidos en el seno de los saberes compartidos en el interior de las culturas. Y reflejan algo en la medida en que algunas de esas categorías pueden ser atribuidas interpretativamente al objeto en cuestión, en razón a que pueden ser integradas en un discurso explicativo tentativo sobre su entidad y su génesis.

Naturalmente la comprensión del objeto (su exégesis de sentido) será muy distinta para el que pueda vivir el objeto como juego de lenguaje, ya que, en este caso, las categorías proyectables pueden llegar mucho más lejos que las convenciones (clichés) clasificadoras comunes (acomodo, reconocimiento representativo, prestigio, estilo, gusto), hasta alcanzar los procesos dinámicos de anticipación y producción que, necesariamente, han tenido que soportar la elaboración del objeto.

Si volvemos a Baudrillard tenemos que decir que no habremos de extrañarnos si las obras de arquitectura son tomadas como

objetos opacos, sin reflejos, como realidades herméticas, como formas fatales ineludibles, de una realidad social que se presenta existente, al margen de cualquier proceso, al margen de ninguna dinamicidad.

Sólo los expertos, los autores o los curiosos pueden encontrar en las obras los reflejos de la dinamicidad en que consisten.

Reflexión final

¿Alguien puede creer hoy que se puede enseñar a proyectar arquitectura sin intentar penetrar en las entrañas dinámicas de su esencia habitacular, sin rozar siquiera la naturaleza informal del imaginario aéreo y, quizás, sin atender ni discriminar las específicas modalidades gráficas que permiten tantear la organización movimental y, a la vez, limítrofe, estable y simbólica, de la arquitectura? Este es un reto de nuestras escuelas de Arquitectura.

Referencias bibliográficas empleadas

AA.VV., ¿Qué es arquitectura? Revist TA. Números 201, 202 y 203. Madrid, 1976.
Arendt, H. "De la historia a la acción". Paidos, Barcelona, 1995.
Aristóteles, "Física", en "Obras completas". Aguilar, Madrid, 1970
Bachelar, G. "El aire y los sueños" FCE, México, 1972.
Baudrillard, J. "Cultura y simulacro" Kairos, Barcelona, 1978.
Baudrillard, J. "El crimen perfecto", Anagrama, Madrid, 1996.
Baudrillard, J., "La génesis ideológica de las necesidades", Anagrama, Barcelona, 1976.
Berger, J. "Y nuestros rostros, mi vida, breves como fotos". Blume, Madrid, 1986.
Boudon, P., "L'echele du Scheme" en "Images et imaginaires de l'architecture" C.G.P., París, 1974.
Boudon, P., "Sur l'espace architectural" Dunod. París, 1971.
Ferrater Mora , J. "Diccionario de Filosofía". Alianza, Madrid. 1995.
Fiedler, K., "Escritos sobre arte". Visor, Madrid, 1991.
Heidegger, M., "El arte y el espacio" E.H.V., País Vasco, 1990.
Heydenreich, L., "Leonardo scienziato" en "Enciclopedia Universale dell'arte". I.C.C., Venezia, 1958.
Juárez, A., "Continuidad y discontinuidad en la obra de Kahn. Materia, estructura, espacio". ETSAM (tesis doctoral sin publicar), 1998.
Kahn, L.I., "Silence and Light" en "Architecture and urbanism" nº 3, 1973.
Le Corbusier, "Mensaje a los estudiantes de arquitectura". Infinito, Buenos Aires, 1961.
Le Ricolais "1935-1969, Etudes et Recherches". Zodiac nº 22, 1973.
Le Ricolais, "Visions and Paradox" (Visiones y paradojas) F.C., COAM, Madrid, 1997.
Lessing, G.E., "Laocoonte". Ed. Sempere, Valencia, 1910.
Pareyson, L. "Conversaciones de estética". Visor, Madrid, 1988.
Pareyson, L., "Estética. Teoría della Formativita" Bompiani, Milán, 1996.
Sánchez Pérez, F., "La liturgia del espacio". Nerea, Madrid, 1990.
Seguí, J. "El dibujo de lo que no se puede tocar" en "Actas del Congreso de Lerici". Lerici, 1997.
Seguí, J. "La cultura del proyecto arquitectónico". ETSAM. Madrid, 1996.
Trías, E. "Lógica del límite". Destino, Barcelona, 1991.
Vargas Llosa, M. "Cartas a un joven novelista". Ariel, Barcelona, 1997.

CUADERNO

157.01

CATÁLOGO Y PEDIDOS EN
http://www.aq.upm.es/of/jherrera
info@mairea-libros.com

